

Warunki korzystania z Roblox

Data wejścia w życie: 19 maja 2026 r.

[Wstęp](#)

[WARUNKI UŻYTKOWNIKA](#)

[WARUNKI DLA TWÓRCÓW](#)

[Załącznik A \(Chiny\).](#)

[Załącznik B \(Japonia\).](#)

[Załącznik C \(Unia Europejska / Europejski Obszar Gospodarczy\).](#)

[Załącznik D \(Wietnam\).](#)

[Załącznik E \(Wielka Brytania\).](#)

[Załącznik F \(Australia\).](#)

[Załącznik OSA](#)

[Podsumowanie ostatnich zmian](#)

▼ Wstęp

Witaj we wszechświecie Roblox, w którym rządzi wyobraźnia i kreatywność!

Roblox Corporation i wyznaczone spółki zależne („Roblox”, „my” lub „nas”) oferują stronę internetową Roblox (www.roblox.com) i powiązaną z nią platformę (zwane łącznie „platformą”) oraz różne inne funkcje i usługi, w tym witryny internetowe, aplikacje, fora, treści, funkcje, produkty i usługi (zwane łącznie z platformą „usługami”), aby umożliwić użytkownikom („użytkownicy”, „Twój” lub „Ty”) granie, tworzenie i łączenie się.

Akceptując niniejsze Warunki użytkownika, użytkownik wyraża również zgodę na przestrzeganie poniższych postanowień:

- Warunki dla twórców Roblox, które mają zastosowanie do wszystkich użytkowników uzyskujących dostęp do usług. Obejmują one takie elementy, jak korzystanie z Roblox Studio, oferowanie projektów i wirtualnej zawartości (zgodnie z definicją poniżej) oraz korzystanie z muzyki w ramach usług.
- Zasadach ochrony prywatności Roblox, [które określają, jakie informacje o Użytkowniku](#)

[gromadzimy, w jaki sposób je chronimy oraz w jaki sposób mogą one być wykorzystywane.](#)

- [Standardy społeczności](#) Roblox, które wyjaśniają standardy postępowania oczekiwane od użytkowników oraz zachowania zabronione w usługach.
- Oceny poziomu treści dla dorosłych, które zawierają informacje o wymaganiach wiekowych dotyczących treści i deskryptorach treści związanych z projektami.
- **W przypadku użytkowników z USA**, Umowa arbitrażowa Roblox (ust. 13), która określa, w jaki sposób będą rozstrzygane spory między użytkownikiem a Roblox. W szczególności, niniejsze Warunki Roblox obejmują **WIĄŻĄCY, INDYWIDUALNY ARBITRAŻ I ZRZECZENIE SIĘ PRAWA DO UDZIAŁU W POZWACH ZBIOROWYCH. OZNACZA TO, ŻE UŻYTKOWNIK REZYGNUJE Z PRAWA DO WYTOCZENIA POWÓDZTWA W SĄDZIE, INDYWIDUALNIE LUB W RAMACH POZWU ZBIOROWEGO.**

PRZED ROZPOCZĘCIEM KORZYSTANIA Z USŁUG NALEŻY DOKŁADNIE ZAPOZNAĆ SIĘ Z WARUNKAMI ROBLOX, PONIEWAŻ STANOWIĄ ONE PRAWNIE WIĄŻĄCĄ UMOWĘ MIĘDZY UŻYTKOWNIKIEM A ROBLOX. KORZYSTAJĄC Z USŁUG, UŻYTKOWNIK POTWIERDZA, ŻE OSIĄGNĄŁ PEŁNOLETNIOŚĆ W SWOJEJ JURYSDYKCJI I MIEJSCU ZAMIESZKANIA ORAZ ROZUMIE, AKCEPTUJE I ZGADZA SIĘ NA BYCIE ZWIĄZANYM WARUNKAMI ROBLOX I ICH PRZESTRZEGANIE. JEŚLI UŻYTKOWNIK NIE WYRAŻA ZGODY NA WARUNKI ROBLOX, NIE MOŻE KORZYSTAĆ Z USŁUG.

JEŚLI UŻYTKOWNIK NIE OSIĄGNĄŁ PEŁNOLETNIOŚCI („OSOBA NIEPEŁNOLETNIA”) W SWOJEJ JURYSDYKCJI LUB MIEJSCU ZAMIESZKANIA, PRZED ROZPOCZĘCIEM KORZYSTANIA Z USŁUG RODZIC LUB OPIEKUN PRAWNY UŻYTKOWNIKA MUSI ZAPOZNAĆ SIĘ Z WARUNKAMI ROBLOX I WYRAZIĆ NA NIE ZGODĘ. ZEZWALAJĄC OSOBIE NIEPEŁNOLETNIEJ NA KORZYSTANIE Z USŁUG, RODZIC LUB OPIEKUN OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ PODLEGA WARUNKOM ROBLOX I ZGADZA SIĘ PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA WSZYSTKIE DZIAŁANIA OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ W RAMACH USŁUG, W TYM ZA ZAKUP ZAWARTOŚCI WIRTUALNEJ.

Warunki Roblox mogą ulec zmianie. W zakresie wymaganym przez obowiązujące prawo, Roblox powiadomi użytkownika z odpowiednim wyprzedzeniem o wszelkich istotnych aktualizacjach lub modyfikacjach za pomocą wszelkich rozsądnych środków powiadamiania, z zastrzeżeniem, że nieistotne zmiany, aktualizacje funkcji lub modyfikacje wprowadzone z przyczyn prawnych (określonych przez Roblox) zostaną uznane za obowiązujące natychmiast i bez powiadomienia. Zmiany będą obowiązywać od daty „ostatniej aktualizacji” podanej na górze strony. Dalsze korzystanie z usług po dacie ostatniej aktualizacji stanowi akceptację i zgodę użytkownika na takie zmiany.

Warunki Roblox zawierają następujące elementy:

- **Warunki użytkownika.** Warunki użytkownika mają zastosowanie do każdej osoby, która uzyskuje dostęp do usług.
- **Warunki dla twórców.** Warunki dla twórców mają zastosowanie do wszystkich użytkowników, którzy uzyskują dostęp do usług. Obejmują one takie elementy, jak korzystanie z Roblox Studio, oferowanie projektów i wirtualnej zawartości (zgodnie z definicją poniżej) oraz korzystanie z muzyki w ramach usług.
- **Standardy społeczności Roblox.** Standardy społeczności [Roblox mają zastosowanie do wszystkich użytkowników i określają rodzaje zachowań, które są dopuszczalne i zabronione podczas korzystania z usług.](#)
- **Polityka prywatności i zasady dotyczące plików cookie.** [Polityka prywatności i zasady dotyczące plików cookie Roblox](#) określają, jakie dane Roblox gromadzi podczas korzystania z Usług przez Użytkownika, sposób, w jaki dane te podlegają ochronie oraz sposób, w jaki mogą być wykorzystywane.
- **Postanowienia dodatkowe.**
 - **Chińska Republika Ludowa.** Warunki te mają zastosowanie do interakcji użytkownika z TGU tworzonymi przez użytkowników i programistów zlokalizowanych w Chinach, którzy korzystają z Luobu Studio oraz do przesyłania TGU przez twórcę do Luobulesi Game w celu dystrybucji w Chińskiej Republice Ludowej.
 - **Japonia.** Niniejsze warunki mają zastosowanie do użytkowników znajdujących się w Japonii.
 - **Europa.** Niniejsze warunki mają zastosowanie do użytkowników znajdujących się w UE/EOG.
 - **Wielka Brytania.** Niniejsze warunki mają zastosowanie do użytkowników znajdujących się w Wielkiej Brytanii.
 - **Wietnam.** Niniejsze warunki mają zastosowanie do użytkowników znajdujących się w Wietnamie. Część B niniejszych warunków reguluje publikację TGU twórców w Wietnamie i ma zastosowanie do wszystkich twórców, niezależnie od tego, czy znajdują się oni w Wietnamie, czy poza nim.
 - **Australia.** Niniejsze warunki mają zastosowanie do użytkowników znajdujących się w Australii.

W zależności od sposobu korzystania z Usług mogą mieć zastosowanie pewne inne Warunki dodatkowe. Obejmują one między innymi:

- **Warunki dotyczące integracji reklam.** [Warunki dotyczące integracji reklam](#) mają zastosowanie do twórców, którzy umieszczają reklamy zintegrowane w swoich Projektach na platformie Roblox.

- **Standardy reklamowe.** [Standardy reklamowe](#) mają zastosowanie do reklamodawców, którzy umieszczają reklamy w Roblox, oraz do Twórców, którzy zezwalają na umieszczanie reklam osób trzecich w swoich Projektach.
- **Warunki dotyczące reklam.** [Warunki dotyczące reklam](#) mają zastosowanie do reklamodawców, którzy umieszczają reklamy w Roblox za pośrednictwem menedżera reklam na platformie Roblox pod adresem ads.roblox.com.
- **Informacja o ochronie prywatności rejestrowania danych wizualnych twarzy na platformie Roblox.** [Informacja o ochronie prywatności rejestrowania danych wizualnych twarzy na platformie Roblox](#) ma zastosowanie do każdego użytkownika, który korzysta z usług dodatkowych w Roblox, które wymagają użycia aparatu do przestania plików zawierających geometrię twarzy użytkownika (w tym weryfikację wieku). Ten dokument wyjaśnia również, jak Roblox gromadzi, wykorzystuje, udostępnia, przechowuje i niszczy dane biometryczne użytkownika, gdy korzysta on z Usług.
- **Regulamin DevEx.** [Warunki DevEx](#) mają zastosowanie do każdego twórcy, który złożył wniosek i został przyjęty do programu Developer Exchange Program („program DevEx”).
- **Polityka prywatności animacji twarzy na platformie Roblox.** [Polityka prywatności animacji twarzy](#) dotyczy każdego Użytkownika, który aktywuje i włącza narzędzia w ramach Usługi, w tym narzędzie do przechwytywania animacji lub czat, które rejestrują i animują ruchy twarzy, i określa, w jaki sposób Roblox gromadzi, wykorzystuje, udostępnia, przechowuje i usuwa dane zebrane podczas korzystania z Usług.
- **Zalecenia dotyczące nazwy i logo Roblox.** [Zalecenia dotyczące nazwy i logo Roblox](#) mają zastosowanie do każdego Twórcy lub Partnera marki, który reklamuje na innych platformach treści utworzone na platformie Roblox.
- **Usługi rozszerzone Roblox.** [Warunki dot. usług rozszerzonych Roblox](#) mają zastosowanie do każdego Twórcy, który włącza tę funkcję w celu zarządzania sposobem korzystania z usług i płatnościami poza domyślnymi limitami Roblox dla niektórych usług opisanych [tutaj](#).
- **Subskrypcja Roblox** [Warunki dot. subskrypcji Roblox](#) mają zastosowanie do każdego Użytkownika lub Twórcy, który wykupił subskrypcję za pośrednictwem serwisu Roblox.
- **Dodatkowe warunki dotyczące nagrywania ekranu.** [Dodatkowe warunki dotyczące nagrywania ekranu](#) mają zastosowanie do każdego Użytkownika, który wprowadza Projekt z włączoną funkcją nagrywania ekranu.

▼ WARUNKI UŻYTKOWNIKA

Niniejsze Warunki użytkownika, wraz z dodatkowymi Warunkami dla twórców, regulują

między innymi to, co nazywane jest **treściami generowanymi przez użytkowników**, czyli „**TGU**”. TGU to treści dowolnego rodzaju lub o dowolnym charakterze, zarówno materiały, zasoby, jak i inne, które użytkownicy tworzą, przesyłają, publikują, wyświetlają, generują, przesyłają lub w inny sposób udostępniają w ramach usług. **WSZYSCY UŻYTKOWNICY PODLEGAJĄ NIE TYLKO NINIEJSZYM WARUNKOM UŻYTKOWNIKA, ALE RÓWNIEŻ DODATKOWYM WARUNKOM DLA TWÓRCÓW, KTÓRE SĄ WŁĄCZONE DO NINIEJSZEGO DOKUMENTU PRZEZ ODNIESIENIE.**

1 ▼ Definicje.

Objaśnienia wszelkich terminów umownych, które nie zostały zdefiniowane w niniejszym dokumencie, znajdują się w [Słowniku Robloxa](#).

2 ▼ Konta użytkowników; dostęp do usług.

- a. **Tworzenie konta.** Aby uzyskać dostęp do niektórych elementów i funkcji usług, należy utworzyć konto Roblox („**konto**”). Aby utworzyć konto, użytkownik zostanie poproszony o podanie nazwy użytkownika, daty urodzenia i metody uwierzytelnienia konta, która może obejmować hasło, a w zależności od zasobów, do których użytkownik uzyskuje dostęp, może również zostać poproszony o podanie innych informacji, takich jak zweryfikowany adres e-mail, zweryfikowany numer telefonu lub wydany przez rząd dokument tożsamości ze zdjęciem. Użytkownik potwierdza, że wszystkie informacje przekazane Roblox będą prawdziwe, dokładne i aktualne. Roblox zastrzega sobie prawo do podjęcia kroków w celu upewnienia się, że wszelkie informacje przekazane Roblox przez użytkownika w związku z jego kontem są poprawne.
- b. **Zabezpieczenie konta.** Użytkownik jest odpowiedzialny za zachowanie poufności i bezpieczeństwa wszelkich danych uwierzytelniających używanych do uzyskania dostępu do konta (np. nazwy użytkownika i hasła). Użytkownik nie może udostępniać ani ujawniać takich danych uwierzytelniających innym osobom (z wyjątkiem opiekunów w przypadku użytkownika niepełnoletniego).
- c. **Obowiązki i zakazy dotyczące konta.** Użytkownik rozumie, przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że będzie odpowiedzialny za wszelkie działania podejmowane na jego koncie i w ramach usług przy użyciu jego danych dostępowych, niezależnie od tego,

czy takie działania zostały przez niego autoryzowane. Użytkownik może uzyskiwać dostęp do usług wyłącznie za pośrednictwem własnego konta. Sprzedaż konta lub danych dostępowych innemu użytkownikowi jest surowo zabroniona. Podobnie surowo zabronione jest nabywanie konta lub danych dostępowych innego użytkownika. Jednak przeniesienie konta w związku ze sprzedażą prawa do zarabiania waluty Robux w ramach sprzedaży wirtualnej zawartości utworzonej w ramach tego konta jest dozwolone po zawarciu ważnej pisemnej umowy. Ten wyjątek nie zezwala na sprzedaż Robux lub wirtualnej zawartości poza usługami.

- d. **Włamanie na konto.** Jeżeli Użytkownik ma powody, by sądzić, że włamano się na jego konto, nie jest ono bezpieczne lub ktoś korzystał z niego w sposób nieautoryzowany, Użytkownik ma obowiązek niezwłocznie powiadomić o tym platformę Roblox, kontaktując się z [działem wsparcia Roblox](#). Jeżeli inny Użytkownik poprosi o podanie hasła lub jakichkolwiek danych osobowych, należy to natychmiast zgłosić, korzystając z funkcji „[Zgłaszanie naruszeń](#)”. Ponadto użytkownik nie może świadomie uczestniczyć w lub umożliwiać nieautoryzowane korzystanie z jakiegokolwiek innego konta.
- e. **Zawieszenie lub zamknięcie konta.** Jeśli użytkownik naruszy niniejsze Warunki użytkownika lub którykolwiek z Warunków Roblox, w tym Standardy społeczności [Roblox](#), [Roblox zastrzega sobie prawo, według własnego uznania, do zamknięcia lub zawieszenia \(i\) konta użytkownika oraz \(ii\) prawa użytkownika do korzystania z usług Roblox i uzyskiwania do nich dostępu, w tym poprzez zawieszenie lub zamknięcie alternatywnych kont utworzonych lub utworzonych przez użytkownika. Zawieszenie lub zamknięcie konta może również wiązać się z zawieszeniem lub zamknięciem dostępu do wszelkich treści nabytych przez użytkownika w ramach usług, w tym między innymi Robuxów, dostępu do projektów, przedmiotów w projektach i przedmiotów wirtualnych. Roblox może również zamknąć konto użytkownika, jeśli Roblox według własnego uznania stwierdzi, że użytkownik wielokrotnie narusza prawa autorskie, jak przewiduje ustawa Digital Millennium Copyright Act \(„ustawa DMCA”\). Opiekun użytkownika małoletniego może zażądać zamknięcia konta przez platformę Roblox, kontaktując się z \[działem wsparcia Roblox\]\(#\).](#)
- f. **Powiadomienie i odwołanie.** Jeśli, w związku z naruszeniem Warunków platformy Roblox lub w odpowiedzi na żądanie organów ścigania lub inne żądanie prawne, Roblox (i) zawiesi lub zamknie konto użytkownika lub dostęp do usług, lub (ii) usunie Robuxy, TGU lub inne treści, które użytkownik posiada w ramach usług, Roblox może powiadomić użytkownika i zapewnić mu możliwość złożenia wniosku o ponowne rozpatrzenie decyzji Roblox („**odwołanie**”). Aby rozpocząć proces odwołania, należy skontaktować się z [działem wsparcia Roblox](#). Więcej informacji na temat odpowiednich polityk i procesów Roblox [można](#) znaleźć tutaj.

- g. **Dostęp do usług.** Roblox zastrzega sobie prawo, według własnego uznania, do zmiany lub zawieszenia usług (lub dowolnej ich części) w dowolnym czasie i z dowolnego powodu, w tym w celu przestrzegania prawa, ochrony użytkowników lub ochrony reputacji Roblox, bez powiadomienia użytkownika, chyba że jest to wymagane przez prawo i bez ponoszenia odpowiedzialności wobec użytkowników.

3 ▼ Robux i subskrypcja Roblox

- a. „**Robuxy**” są oficjalną walutą w usługach Roblox i mogą być wykorzystywane do nabywania treści takich jak przedmioty wirtualne (zdefiniowane poniżej) lub dostępu do interaktywnych treści zwanych w usługach „**projektami**”. **Robuxy nie zastępują rzeczywistej waluty, nie są oprocentowane i nie mają ekwiwalentu w rzeczywistej walucie.** O ile nie określono inaczej w [Regulaminie DevEx](#) w odniesieniu do Twórców aplikujących i przyjętych do Programu DevEx, Robuxów nie można wymienić na żadną rzeczywistą walutę, a Roblox nie jest zobowiązany do wymiany Robuxów posiadanych przez Użytkownika na jakąkolwiek inną rzecz przedstawiającą wartość materialną.
- b. **Ograniczona licencja na korzystanie z Robuxów.** Robuxy nie mają ekwiwalentu w prawdziwej walucie. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie określonych w punkcie 4 Warunków dla twórców lub w jakichkolwiek obowiązujących warunkach mających zastosowanie do Robuxów w zależności od korzystania z usług, nabycie lub zakup Robuxów uprawnia użytkownika wyłącznie do otrzymania ograniczonej, niezbywalnej, odwołalnej licencji na korzystanie z Robuxów (i) w związku z usługami, (ii) wyłącznie dla osobistej rozrywki użytkownika oraz (iii) w sposób dozwolony przez Roblox zgodnie z obowiązującymi Warunkami platformy Roblox, w tym wszelkimi obowiązującymi warunkami. Ograniczona licencja użytkownika na korzystanie z Robuxów może wygasnąć, jeśli (i) naruszy on Warunki Roblox, (ii) jego konto zostanie zawieszone lub zamknięte, lub (iii) niniejsze Warunki użytkownika zostaną rozwiązane lub zakończy się świadczenie usług.
- c. **Pozyskiwanie i korzystanie z Robuxów.** Robuxy można zdobyć w ramach usług na jeden z kilku sposobów. Użytkownik może zdobyć Robuxy: (i) kupując lub w inny sposób otrzymując Robuxy od Roblox; (ii) zlecając zakup Robuxów innej osobie w imieniu Użytkownika; (iii) kupując członkostwo („**Subskrypcja Roblox**”, jak opisano dokładnie w punkcie 3f poniżej), które zapewnia otrzymywanie pewnej puli Robuxów co miesiąc; (iv) handlując przedmiotami wirtualnymi z innymi użytkownikami (jak opisano w punkcie 4c poniżej) lub (v) w inny sposób, który Roblox może wprowadzić.

Dodatkowo, twórca może zarabiać Robuxy w sposób opisany bardziej szczegółowo w punkcie 4 Warunków dla twórców.

Zabronione jest używanie, nabywanie lub rozpowszechnianie Robuxów lub zawartości wirtualnej poza usługami i poza przypadkami wyraźnie dozwolonymi przez Roblox na mocy niniejszych Warunków platformy Roblox, w tym wszelkich obowiązujących warunków. Wszelkie próby takiego działania stanowią naruszenie Warunków Roblox, spowodują unieważnienie transakcji i mogą skutkować natychmiastowym zawieszeniem lub zamknięciem konta użytkownika oraz jego licencji na korzystanie z Robuxów lub wirtualnej zawartości. Roblox nie uznaje ani nie ponosi odpowiedzialności za usługi stron trzecich, które umożliwiają użytkownikom sprzedaż, transfer, zakup lub inne wykorzystanie Robuxów lub wirtualnej zawartości, a każde takie użycie przez użytkownika stanowi naruszenie Warunków Roblox. Dozwolone jest jednak przeniesienie konta w związku z prawem do zarabiania Robuxów za sprzedaż wirtualnej zawartości utworzonej za pomocą tego konta, zgodnie z ważną pisemną umową. Ten wyjątek nie zezwala na sprzedaż Robux lub wirtualnej zawartości poza usługami. **Tylko użytkownicy, którzy osiągnęli pełnoletniość w swoim kraju lub stanie zamieszkania, mogą kupować Robuxy lub angażować się w inne transakcje na prawdziwe pieniądze w ramach usług.**

- d. **Robuxy nie podlegają zwrotowi.** Z wyjątkiem przypadków wymaganych przez prawo, wszystkie płatności za walutę Robux są **ostateczne i nie podlegają zwrotowi.**
- e. **Robuxy mogą ulec zmianie.** Roblox, według własnego uznania, może wprowadzić zmiany w Robuxach w dowolnym momencie. Może to obejmować ograniczenie liczby Robuxów, które użytkownik może nabyć lub obniżenie ceny zakupu Robuxów.

Z wyjątkiem ograniczonych licencji udzielonych użytkownikowi zgodnie z Warunkami Roblox, Roblox posiada i zachowuje wszelkie prawa do Robuxów. Obejmuje to prawo do zmiany, cofnięcia lub zakończenia licencji na korzystanie z Robuxów bez powiadomienia użytkownika, płatności na jego rzecz ani odpowiedzialności wobec użytkownika. Roblox nie udziela żadnych gwarancji ani zapewnień dotyczących Robuxów, ich dostępności lub wartości.

- f. **Subskrypcje.** Roblox może oferować użytkownikom dostęp do dodatkowych korzyści w ramach płatnych subskrypcji („Subskrypcja Roblox”). Zakup i korzystanie z subskrypcji Roblox podlega [Warunkom dot. subskrypcji Roblox](#).

4 ▼ Wirtualna zawartość, subskrypcje TGU i gospodarka Roblox.

- a. **Nabywanie zawartości wirtualnej.** Użytkownik może nabywać „przedmioty wirtualne” (w tym między innymi ubrania lub przedmioty cyfrowe dla swojego awatara), „przedmioty w projekcie” (w tym między innymi przepustki do gry i specjalne zdolności) oraz inną zawartość (w tym między innymi dostęp do projektów i do prywatnych serwerów) oferowaną przez Roblox i/lub twórców (zwane łącznie „wirtualną zawartością”) wyłącznie w ramach usług. Nabycie przez użytkownika wirtualnej zawartości w ramach usług ma na celu wyłącznie osobistą rozrywkę i o ile nie określono inaczej w mających zastosowanie warunkach dodatkowych, nie tworzy żadnej prawnie wiążącej umowy pomiędzy (i) użytkownikiem i Roblox lub (ii) użytkownikiem i twórcą. Wirtualna zawartość nie ma ekwiwalentu w świecie rzeczywistym, a użytkownik nie nabywa żadnych egzekwowalnych praw własności do wirtualnej zawartości w oparciu o jakąkolwiek transakcję w ramach usług.

Gdy Użytkownik wydaje środki Robux w celu nabycia Zawartości wirtualnej za pośrednictwem Rynku lub strony szczegółów projektu lub w ramach projektu, Robuxy są pobierane przy użyciu Usług i natychmiast odejmowane od salda Konta użytkownika. Wszystkie takie transfery są ostateczne i, o ile Roblox nie zezwoli inaczej poprzez swoje zasady lub praktyki albo jest to wymagane przez prawo, bezzwrotne i nieodwracalne.

- b. Subskrypcje TGU są automatycznie odnawianymi subskrypcjami oferowanymi przez twórców w celu zapewnienia użytkownikom określonych dodatkowych korzyści. Zakup subskrypcji TGU oznacza wyrażenie zgody przez użytkownika na automatyczne odnowienie tej subskrypcji oraz na upoważnienie Roblox na odpowiednie obciążanie metody płatności użytkownika za pośrednictwem dostawcy płatności do momentu anulowania subskrypcji TGU. Użytkownik może anulować subskrypcję TGU w dowolnym momencie na stronie ustawień subskrypcji. W przypadku anulowania subskrypcji TGU użytkownik może nadal korzystać z korzyści przez okres, za który już zapłacił. Wszystkie zakupy subskrypcji TGU są ostateczne i, o ile Roblox nie zezwoli inaczej poprzez swoje zasady lub praktyki albo jest to wymagane przez prawo, nie podlegają zwrotowi ani przeniesieniu.
- c. **Sprzedaż zawartości wirtualnej i subskrypcji TGU.**
- i. **W przypadku użytkowników.** Roblox zezwala użytkownikom posiadającym subskrypcję Roblox na odsprzedaż określonej wirtualnej zawartości stworzonej w Roblox w ramach usług („odsprzedaż”). Użytkownik może dokonywać odsprzedaży takiej wirtualnej zawartości wyłącznie w ramach rynku. Wszystkie transakcje

- odsprzedaży są ostateczne i nie mogą zostać cofnięte, chyba że jest to wymagane przez prawo. (Więcej informacji na temat odsprzedaży Zawartości wirtualnej można znaleźć [tutaj](#)).
- ii. **W przypadku Twórców.** Twórca może projektować i sprzedawać wirtualną zawartość i subskrypcje TGU na warunkach określonych w punkcie 4 Warunków dla twórców i Warunków korzystania z subskrypcji TGU.
 - d. **Handel zawartością wirtualną.** Roblox umożliwia użytkownikom mającym subskrypcję Roblox handel określoną zawartością wirtualną w ramach usług („handel”). Wirtualna zawartość może zostać wymieniona na inną wirtualną zawartość lub na połączenie Robuxów i wirtualnej zawartości. Gdy użytkownicy angażują się w handel w ramach usług, który obejmuje wymianę Robuxów, Roblox ma prawo do pobrania opłaty. Jeśli jednak w ramach transakcji nie zostaną wymienione żadne Robuxy, Roblox nie otrzyma żadnej opłaty w związku z transakcją. (Bardziej szczegółowe wyjaśnienie systemu handlowego Roblox i związanych z nim opłat można znaleźć [tutaj](#)).
 - e. **Usunięcie zawartości wirtualnej.** Roblox ma prawo, według własnego uznania, zawiesić dostępność lub usunąć z usług i konta użytkownika dowolną zawartość (w tym między innymi projekty, wirtualną zawartość, TGU i subskrypcje TGU) bez wcześniejszego powiadomienia. Roblox nie ponosi odpowiedzialności wobec żadnego użytkownika za jakiegokolwiek straty, których może on doświadczyć z powodu takiego zawieszenia lub usunięcia, a Roblox nie jest zobowiązany do zwrotu żadnych Robuxów lub innych środków, które użytkownik wydał na jakąkolwiek usuniętą lub zawieszoną zawartość, chyba że jest to wymagane przez prawo.
 - f. **Płatny dostęp.** Płatny dostęp do projektów oferowanych przez twórcę wymaga jednorazowej płatności w Robuxach lub lokalnej walucie, aby uzyskać dostęp do projektu („Płatny dostęp”). Projekty z płatnym dostępem przy użyciu Robuxów mogą być kupowane wyłącznie przy użyciu Robuxów, a projekty z płatnym dostępem przy użyciu lokalnej waluty mogą być kupowane wyłącznie przy użyciu prawdziwej waluty. Projekt z płatnym dostępem można zakupić na komputerze w lokalnej walucie lub w USD, jeśli lokalna waluta jest niedostępna. Użytkownik może zażądać zwrotu pieniędzy za projekt z płatnym dostępem w lokalnej walucie w ciągu 48 godzin od zakupu. Projekty z płatnym dostępem przy użyciu Robuxów są ostateczne i, o ile Roblox nie zezwoli inaczej poprzez swoje zasady lub praktyki lub zgodnie z wymogami prawa, bezzwrotne i niezbywalne.
 - i. **Ograniczona licencja.** Kupując projekt z płatnym dostępem, użytkownik otrzymuje licencję na te projekty zgodnie z niniejszymi Warunkami. Roblox zastrzega sobie prawo do cofnięcia dostępu użytkownika według własnego uznania.
 - g. **Usługi handlowe Roblox.** Projekty i inne funkcje w ramach usług mogą umożliwiać

zakupy, nabywanie i/lub uzyskiwanie przedmiotów, które istnieją poza Roblox, w tym możliwość dokonywania płatności na rzecz dostawców usług handlowych w prawdziwej walucie (łącznie „aktywacja dostawców usług handlowych”). Terminy umowne, które nie zostały zdefiniowane w niniejszych warunkach, są zdefiniowane w Słowniku Roblox.

i. **Ograniczenia dotyczące urządzenia, wieku i regionu.** Aby uzyskać dostęp do aktywacji dostawcy usług handlowych, użytkownik musi mieć co najmniej 13 lat i mieszkać w Stanach Zjednoczonych, a niektóre funkcje aktywacji dostawcy usług handlowych mogą być dostępne tylko dla uprawnionych użytkowników w zależności od typu urządzenia.

ii. **Zakupy od dostawców usług handlowych.**

1. Jeśli użytkownik zdecyduje się dokonać zakupu w ramach aktywacji dostawcy usług handlowych (w tym poprzez kliknięcie przycisku „Kup” lub „Kupuj”, reklamy, „Dowiedz się więcej” lub innych linków lub metod zakupu), będzie korzystał z aplikacji lub strony internetowej obsługiwanej przez zewnętrznego sprzedawcę detalicznego, platformę handlu elektronicznego, rynek, markę, dewelopera i / lub wyznaczone przez nich osoby (łącznie „dostawca usług handlowych”, a aplikacja lub strona internetowa, „strona internetowa dostawcy usług handlowych”) w celu sfinalizowania zakupu. Jeśli użytkownik zdecyduje się uzyskać dostęp, korzystać, dokonywać transakcji lub w inny sposób wchodzić w interakcję ze stroną internetową dostawcy usług handlowych, użytkownik kieruje dostawcę usług handlowych do udostępnienia mu odpowiednich usług stron trzecich.
2. Użytkownik ponosi wyłączną odpowiedzialność za swoje relacje z dostawcą usług handlowych. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że warunki korzystania ze strony internetowej dostawcy usług handlowych, w tym wszelkie warunki sprzedaży, reguły, zasady i informacje o ochronie prywatności wymagane przez dostawcę usług handlowych, które mogą być wskazane w aktywacji dostawcy usług handlowych lub na stronie internetowej dostawcy usług handlowych („Warunki dostawcy usług handlowych”) regulują transakcje użytkownika z dostawcą usług handlowych i całą aktywność użytkownika na stronie internetowej dostawcy usług handlowych, w tym informacje gromadzone i przetwarzane za pośrednictwem strony internetowej dostawcy usług handlowych. Roblox nie jest stroną żadnych transakcji za pośrednictwem strony internetowej dostawcy usług handlowych, ponieważ są one zarządzane przez dostawcę usług handlowych. Wszelkie roszczenia związane ze stroną internetową dostawcy usług handlowych, w tym wszelkie stosowne transakcje, podlegają Warunkom dostawcy usług handlowych i w najszerszym zakresie dozwolonym

przez obowiązujące prawo Roblox nie ponosi odpowiedzialności za takie roszczenia. Użytkownik zgadza się, że ponosi wyłączną odpowiedzialność za zachowanie swoje lub swojego małoletniego podopiecznego (jeśli dotyczy) podczas korzystania lub uzyskiwania dostępu do strony internetowej dostawcy usług handlowych i musi przestrzegać Warunków dostawcy usług handlowych, jeśli uzyskuje dostęp lub korzysta ze strony internetowej dostawcy usług handlowych. W przypadku jakichkolwiek niespójności lub konfliktu między niniejszymi Warunkami dotyczącymi usług handlowych a Warunkami dostawcy usług handlowych, Warunki dostawcy usług handlowych będą miały pierwszeństwo wyłącznie w odniesieniu do wszelkich działań lub transakcji dokonywanych przez użytkownika na stronie internetowej dostawcy usług handlowych.

3. „Produkty handlowe” oznaczają wszelkie towary, dobra lub inne produkty i usługi oferowane za pośrednictwem strony internetowej dostawcy usług handlowych, z których można korzystać poza Roblox (np. ubranie, bilety na wydarzenia na żywo, usługi w zakresie dostaw jedzenia itp.). Przedmioty handlowe oferowane za pośrednictwem strony internetowej dostawcy usług handlowych mogą ulec zmianie i mogą zostać zmodyfikowane, zawieszone, wyłączone lub przerwane w całości lub w części, w dowolnym momencie. Roblox nie ponosi odpowiedzialności za transakcje z dostawcą usług handlowych, w tym za wszelkie kwestie związane z działaniem lub jakością przedmiotów handlowych, złożonymi zamówieniami, kwestiami dostawy, przetwarzaniem płatności lub żądaniem zwrotu pieniędzy związanymi z przedmiotami handlowymi. Użytkownik rozumie i zgadza się, że dostawca usług handlowych jest stroną wyłącznie odpowiedzialną za wszystkie aspekty każdej transakcji, w tym realizację przedmiotów handlowych, dokonanych na stronie internetowej dostawcy usług handlowych.

- iii. **Podatki.** Roblox zapewnia unikalne i imersyjne możliwości związane z marką, które umożliwiają użytkownikom odkrywanie i interakcję z marką dostawcy produktów komercyjnych w ramach wirtualnego środowiska. Roblox zapewnia wyłącznie środowisko w zakresie interakcji z marką.

Roblox nie działa jako platforma handlowa ani pośrednik w handlu i nie jest zaangażowany w realizację zakupów, sprzedaży ani dostaw produktów handlowych („transakcje z dostawcą usług handlowych”). Wszystkie transakcje dostawcy usług handlowych związane z produktami handlowymi są przeprowadzane bezpośrednio za pośrednictwem strony internetowej dostawcy usług handlowych. Roblox

Corporation bezpośrednio ani pośrednio nie obsługuje, nie przetwarza ani nie akceptuje płatności, nie zbiera rachunków, nie ustala cen ani w żaden sposób nie nadzoruje tych transakcji z dostawcami usług handlowych. Wszelkie zwroty, obsługa klienta lub powiązane zapytania lub kwestie dotyczące produktów handlowych są kierowane do dostawcy usług handlowych, który ponosi za nie odpowiedzialność.

Dostawcy usług handlowych zarządzają swoimi indywidualnymi stronami dostawców usług handlowych i działają niezależnie od Roblox. Niezależność ta obejmuje między innymi realizację sprzedaży (np. usługi przetwarzania płatności, ustalanie cen, przyjmowanie zamówień, przyjmowanie lub pomoc w zwrotach lub wymianach), zarządzanie zapasami, spersonalizowany branding, obsługę klienta oraz realizację i dostawę produktów handlowych. Wszystkie transakcje z dostawcą usług handlowych są przetwarzane bezpośrednio między dostawcą usług handlowych a użytkownikiem.

Dostawca usług handlowych ponosi wyłączną odpowiedzialność za zapłatę wszystkich podatków od sprzedaży, użytkownika, VAT, GST i podobnych („podatki”) związanych ze sprzedażą produktów handlowych i transakcjami dostawcy usług handlowych na mocy niniejszych Warunków handlowych.

- iv. **Przedmioty wirtualne.** Nie wszystkie aktywacje dostawców produktów komercyjnych oferują cyfrowego bliźniaka lub inny element cyfrowy. Jeśli aktywacja dostawcy usług handlowych stwierdza, że zakup dokonany na stronie internetowej dostawcy usług handlowych obejmuje również cyfrowego bliźniaka lub inny przedmiot cyfrowy, ten cyfrowy bliźniak/przedmiot stanowi zawartość wirtualną. Uprawnienia do korzystania z odpowiedniej zawartości wirtualnej lub możliwość jej realizacji zostaną przyznane użytkownikowi wyłącznie po potwierdzeniu przez dostawcę usług handlowych, że zakup przez użytkownika za pośrednictwem strony internetowej dostawcy usług handlowych odpowiedniej i kwalifikującej się pozycji handlowej reklamowanej w ramach aktywacji dostawcy usług handlowych został pomyślnie zakończony. Roblox zastrzega sobie prawo do odmowy przyznania uprawnień lub usunięcia odpowiedniej zawartości wirtualnej, jeśli zamówienie użytkownika za pośrednictwem strony internetowej dostawcy usług handlowych zostanie anulowane lub cofnięte, w przypadku jakichkolwiek działań niezgodnych z Warunkami dostawcy usług handlowych lub niniejszymi Warunkami dotyczącymi usług handlowych, lub w inny sposób określony w Warunkach korzystania z Roblox. Zawartość wirtualna dostępna za pośrednictwem aktywacji dostawcy usług handlowych może ulec zmianie i może zostać

zmodyfikowana, zawieszona, wyłączona lub przerwana w całości lub w części, w dowolnym momencie. O ile nie określono inaczej, przyznawana jest maksymalnie jedna (1) sztuka każdego elementu zawartości wirtualnej. Zakup wielu takich samych kwalifikujących się przedmiotów handlowych nie spowoduje zakupu wielu takich samych elementów zawartości wirtualnej.

- v. **Aktywacje dostawców usług handlowych mogą ulec zmianie.** Zastrzegamy sobie prawo, według własnego uznania, do modyfikacji, zawieszenia, uniemożliwienia dostępu lub przerwania dowolnej aktywacji dostawcy usług handlowych, w całości lub w części, w dowolnym momencie. Zastrzegamy sobie prawo do zmiany niniejszych warunków w dowolnym momencie według własnego uznania Roblox.
- vi. **Oświadczenie dotyczące gwarancji.** W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, W ODNIESIENIU DO JAKIEJKOLWIEK AKTYWACJI DOSTAWCY USŁUG HANDLOWYCH, STRONY INTERNETOWEJ DOSTAWCY USŁUG HANDLOWYCH I JAKICHKOLWIEK PRZEDMIOTÓW HANDLOWYCH UDOSTĘPNIONYCH DO ZAKUPU ZA POŚREDNICTWEM STRONY INTERNETOWEJ DOSTAWCY USŁUG HANDLOWYCH LUB UZYSKANYCH OD DOSTAWCY USŁUG HANDLOWYCH, UŻYTKOWNIK ROZUMIE I ZGADZA SIĘ, ŻE ROBLOX WYRAŹNIE ZRZEKA SIĘ WSZELKICH GWARANCJI JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU LUB NATURY, WYRAŹNYCH LUB DOROZUMIANYCH, USTAWOWYCH LUB INNYCH, W TYM MIĘDZY INNYMI DOROZUMIANYCH GWARANCJI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I ZADOWALAJĄCEJ JAKOŚCI. UŻYTKOWNIK ROZUMIE I ZGADZA SIĘ, ŻE DOSTAWCA USŁUG HANDLOWYCH JEST STRONĄ ODPOWIEDZIALNĄ ZA TRANSAKCJE I REALIZACJĘ PRZEDMIOTÓW HANDLOWYCH ZAKUPIONYCH NA STRONIE INTERNETOWEJ DOSTAWCY USŁUG HANDLOWYCH LUB UDOSTĘPNIONYCH PRZEZ DOSTAWCĘ USŁUG HANDLOWYCH, A PLATFORMA ROBLOX NIE JEST ZAANGAŻOWANA W PROJEKTOWANIE, PRODUKCJĘ, ZAPEWNIANIE LUB DOSTARCZANIE TAKICH PRZEDMIOTÓW HANDLOWYCH.
- vii. **Ograniczenie odpowiedzialności.** W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, W ŻADNYM WYPADKU ROBLOX NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK STRATY, SZKODY LUB OBRAŻENIA JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU, W TYM BEZPOŚREDNIE, POŚREDNIE, SPECJALNE, PRZYPADKOWE, PRZYKŁADOWE, WYNIKOWE LUB INNE STRATY NIEMATERIALNE WYNIKAJĄCE Z AKTYWACJI DOSTAWCY USŁUG HANDLOWYCH, STRONY INTERNETOWEJ DOSTAWCY USŁUG HANDLOWYCH, PRZEDMIOTÓW HANDLOWYCH LUB NINIEJSZYCH WARUNKÓW HANDLOWYCH LUB W ZWIĄZKU Z NIMI, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY WYNIKAJĄ ONE Z UMOWY, CZYNU NIEDOZWOLONEGO, ŚCISŁEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI, USTAWY LUB JAKIEJKOLWIEK INNEJ TEORII PRAWNEJ LUB SŁUSZNOŚCIOWEJ.

5 ▼ Płatności i zwroty.

- a. **Postanowienia ogólne.** Tylko użytkownicy, którzy osiągnęli pełnoletniość w swojej jurysdykcji lub stanie zamieszkania, mogą angażować się w transakcje finansowe w ramach usług, takie jak zakup Robuxów lub subskrypcji Roblox lub subskrypcji TGU.
- b. **Obowiązki użytkownika.** Dokonując zakupu Robuxów, subskrypcji Roblox lub subskrypcji TGU, użytkownik (lub jego opiekun, w zależności od przypadku) oświadcza i gwarantuje, że ma prawo do korzystania z wybranej metody płatności oraz że ma wystarczającą ilość środków na sfinalizowanie odpowiedniej transakcji. Użytkownik potwierdza również, że zapoznał się z wszelkimi obowiązującymi Warunkami dodatkowymi i zgadza się na ich przestrzeganie oraz że wszelkie informacje podane przez niego w związku z jakąkolwiek transakcją finansową w ramach usług, w tym między innymi podanie wybranej metody płatności, podlegają Zasadom ochrony prywatności określonym przez odpowiedniego dostawcę usług płatniczych dla danej transakcji finansowej.
 - i. Jeżeli Użytkownik podejrzewa, że osoba trzecia uzyskała dostęp do jego konta lub korzystała z niego, w tym z formy płatności, bez jego zgody, ma obowiązek jak najszybciej zawiadomić o tym Roblox, kontaktując się z zespołem obsługi klienta [Roblox](#). Roblox zastrzega sobie prawo do zawieszenia dowolnego konta z nieautoryzowanymi opłatami lub do ograniczenia możliwości konta do zakupu Robuxów, angażowania się w transakcje i/lub zakupu wirtualnej zawartości i subskrypcji TGU. (Zobacz poniższy punkt Nieautoryzowane transakcje.)
- c. **Nieautoryzowane transakcje.** Jeśli użytkownik zauważy na swojej karcie kredytowej/debetowej, koncie PayPal lub koncie Google Play opłaty związane z usługami, których nie autoryzował, powinien niezwłocznie skontaktować się z obsługą klienta Roblox. Użytkownik powinien powiadomić Roblox OD RAZU, jeśli zdaniem użytkownika opłata została pobrana bez jego zgody. Naszym celem jest jak najszybsze reagowanie na zgłoszenia użytkowników. W przypadku zakwestionowania opłaty bezpośrednio u operatora płatności Roblox może nie móc zapewnić użytkownikowi pomocy, w tym zwrotu środków, ze względu na ograniczenia Roblox wynikające z zasad procesu rozwiązywania sporów operatora płatności. W celu ochrony Roblox i użytkowników przed oszustwem lub innymi szkodami Roblox zastrzega sobie prawo do zawieszenia dowolnego konta, w którym występują nieautoryzowane opłaty, i do ograniczenia możliwości zakupu Robuxów, angażowania się w transakcje i/lub zakupu wirtualnej zawartości za pomocą tego konta. Roblox może zapewnić użytkownikowi możliwość złożenia wniosku o ponowne rozpatrzenie podjętej decyzji. Więcej

informacji na temat procesu odwołania znajduje się w punkcie 2 Warunków użytkownika powyżej.

- d. **Ceny i podatki.** Przy zakupie Robuxów, subskrypcji Roblox, subskrypcji TGU lub płatnego dostępu przy użyciu lokalnej waluty od Roblox cena do zapłaty jest ceną wskazaną w momencie zakupu, powiększoną o wszystkie obowiązujące podatki od sprzedaży i/lub użytkowania, podatek od wartości dodanej („VAT”) lub podatek od towarów i usług („GST”), które Roblox nalicza od zakupu („cena zakupu”). W przypadku nabywców z USA i Kanady do wyświetlanej ceny będzie podany osobno i doliczony obowiązujący podatek od sprzedaży; w przypadku nabywców z innych krajów, w których Roblox jest zarejestrowany jako płatnik podatku VAT lub GST, cena zakupu będzie zawierać obowiązujący podatek VAT lub GST według stawki obowiązującej na danym terytorium, chyba że w momencie zakupu wskazano inaczej.

▼ Własność intelektualna i TGU.

- a. **Własność intelektualna Roblox.** Interfejsy, grafika (w tym bez ograniczeń klasyczne awatary Roblox i zmodyfikowane klasyczne awatary, zgodnie z definicją w punkcie 2 Warunków dla twórców Roblox), znaki towarowe, projekt, informacje, grafika, dane, kod, produkty, oprogramowanie i wszystkie inne elementy usług, w tym prawa do nich i wszelkie ich pochodne („**własność intelektualna Roblox**” lub „**IP Roblox**”) są chronione przez prawo i Warunki platformy Roblox. Cała własność intelektualna Roblox jest własnością Roblox i licencjodawców Roblox. Własność intelektualna Roblox obejmuje wszystkie TGU objęte licencją udzieloną Roblox przez twórców zgodnie z Warunkami dla twórców. Z wyjątkiem przypadków dozwolonych w Warunkach Roblox i wszelkich obowiązujących Warunkach dodatkowych, użytkownik nie może korzystać z żadnej własności intelektualnej Roblox zawartej w usługach, chyba że uzyska oddzielną zgodę w każdym przypadku od jej właściciela. Roblox zastrzega sobie wszelkie prawa do własności intelektualnej Roblox, które nie zostały przyznane w niniejszych Warunkach Roblox lub w innych Warunkach dodatkowych.
- b. **TGU.** Usługi obejmują różne fora, funkcje, oprogramowanie i inne interaktywne funkcje, które pozwalają użytkownikowi tworzyć, przesyłać, publikować, wyświetlać, generować, przekazywać lub w inny sposób udostępniać („**publikować**”) TGU w ramach usług. Więcej informacji na temat tych funkcji można znaleźć w punkcie 2 Warunków dla twórców.

Wszelkie TGU publikowane w ramach usług muszą być zgodne z Warunkami Roblox, w

tym ze [Standardami społeczności](#) Roblox, i nie mogą być nielegalne, wprowadzające w błąd, obsceniczne, zawierające groźby, zniekształcające, naruszające prywatność, naruszające prawa własności intelektualnej lub w inny sposób szkodliwe dla osób trzecich lub budzące zastrzeżenia, a także nie mogą zawierać wirusów komputerowych, ofert handlowych, łańcuszków, masowych wiadomości e-mail ani żadnych form „spamu”.

O ile nie określono inaczej w [Zasadach ochrony prywatności Roblox](#) lub jakichkolwiek obowiązujących Warunkach dodatkowych, (i) Użytkownik wyraża zgodę na to, aby wszelkie TGU, które publikuje, były uważane za niepoufne i niezastrzeżone, a także (ii) Użytkownik udziela platformie Roblox niewyłącznego, wolnego od opłat, bezterminowego, nieodwołalnego i w pełni umożliwiającego udzielanie dalszych licencji prawa do gromadzenia, używania, kopiowania, powielania, modyfikowania, adaptowania, publikowania, tłumaczenia, uruchamiania, tworzenia działań pochodnych na podstawie, rozpowszechniania, upubliczniania i publicznego wykonywania lub wyświetlania takich TGU i wszelkich powiązanych danych dotyczących interakcji w Usługach na całym świecie w dowolnych mediach i w dowolnym celu biznesowym w związku z obsługą, dostarczaniem, upublicznianiem lub ulepszaniem Usług, w tym między innymi w związku z trenowaniem modeli uczenia maszynowego i powiązanych modeli. Roblox udostępnia jednak wyłącznie dane osobowe podane przez Użytkownika zgodnie z Zasadami ochrony prywatności Roblox.

Użytkownik oświadcza i gwarantuje, że w momencie publikowania TGU (i) jest właścicielem lub w inny sposób kontroluje wszystkie prawa do TGU; (ii) TGU są dokładne, nie wprowadzają w błąd ani nie są oszukańcze; (iii) TGU nie naruszają niniejszych Warunków, żadnych obowiązujących przepisów ani praw osób trzecich, w tym własności intelektualnej, prywatność, poufności i reklamy, i nie spowodują żadnej szkody względem osób ani podmiotów. Użytkownik rozumie, że Roblox nie może zagwarantować, że w pewnych sytuacjach TGU publikowane przez użytkownika lub udostępnione w lub przez usługi nie będą kopiowane lub wykorzystywane przez innych użytkowników usług i omawiane zarówno w ramach usług, jak i poza nimi. Jeśli użytkownik nie ma prawa do przesyłania TGU do takiego użytku, publikowanie takich treści może narazić go na odpowiedzialność. Roblox nie ponosi żadnej odpowiedzialności za TGU publikowane przez użytkownika lub osoby trzecie. Roblox ma prawo, ale nie obowiązek, do monitorowania, modyfikowania, zablokowania dostępu lub usuwania TGU w ramach swoich usług i może korzystać z tych praw w dowolnym momencie, bez powiadomienia lub ponoszenia odpowiedzialności wobec użytkownika lub jakiegokolwiek osoby trzeciej.

c. **TGU w projektach.** Niektóre projekty pozwalają użytkownikom danego projektu na publikowanie TGU w ramach tego projektu. Użytkownicy, którzy osobno publikują TGU w ramach projektu, niniejszym przyznają Roblox i twórcy danego projektu ogólnowsiatowe, bezterminowe, wolne od opłat i nieodwołalne prawo oraz niewyłączną licencję na używanie i wykorzystywanie TGU w dowolny sposób lub za pośrednictwem dowolnych mediów, w tym między innymi w związku z trenowaniem i rozwijaniem modeli uczenia maszynowego i powiązanych modeli, bez żadnych zobowiązań, w tym bez obowiązku płacenia tantiem lub innego wynagrodzenia jakiegokolwiek osobie lub stronie. Jeśli tacy użytkownicy stworzą zmodyfikowany klasyczny awatar (zgodnie z definicją w punkcie 2 Warunków dla twórców), użytkownik niniejszym przenosi wszelkie prawa, tytuły i udziały w tym zmodyfikowanym klasycznym awatarze na Roblox; Roblox z kolei udziela niewyłącznej licencji zarówno użytkownikowi, jak i twórcy na używanie i wykorzystywanie tego zmodyfikowanego klasycznego awatara w ramach usług bez żadnych zobowiązań (z wyjątkiem tych określonych w niniejszych Warunkach Roblox), w tym bez obowiązku płacenia tantiem lub innego wynagrodzenia jakiegokolwiek osobie.

d. **Naruszenie praw autorskich / ustawa Digital Millennium Copyright Act**

i. **Informacja.** Szanujemy prawa własności intelektualnej innych osób i prosimy o to samo. Jeśli Użytkownik jest właścicielem praw autorskich lub przedstawicielem właściciela praw autorskich i uważa, że jakiegokolwiek treści w ramach Usług naruszają jego prawa autorskie, może przesłać zawiadomienie zgodnie z ustawą DMCA, kontaktując się z naszym pełnomocnikiem ds. praw autorskich pocztą elektroniczną na adres copyright_agent@roblox.com lub pocztą tradycyjną na adres Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, USA. Można również skontaktować się z nami telefonicznie pod numerem (888) 858-2569. Jeśli właściciel praw autorskich ma mniej niż 13 lat, zawiadomienie DMCA musi zostać złożone przez jego rodzica, opiekuna lub innego dorosłego przedstawiciela. Zawiadomienie musi zawierać następujące informacje:

- elektroniczny lub fizyczny podpis osoby upoważnionej do działania w imieniu właściciela praw autorskich lub innych naruszanych praw;
- opis utworu chronionego prawem autorskim lub innym prawem własności intelektualnej, które zdaniem użytkownika zostało naruszone;
- opis materiału, co do którego użytkownik twierdzi, że narusza prawa autorskie, oraz jego lokalizację;
- adres, numer telefonu i adres e-mail zgłaszającego;
- oświadczenie użytkownika, że jest w dobrej wierze przekonany, że wykorzystanie

tych materiałów nie jest autoryzowane przez właściciela praw autorskich, jego przedstawiciela lub prawo; oraz

- oświadczenie użytkownika, że powyższe informacje zawarte w zawiadomieniu są dokładne i że, pod karą krzywoprzysięstwa, użytkownik jest właścicielem praw autorskich lub własności intelektualnej lub jest upoważniony do działania w imieniu właściciela praw autorskich lub własności intelektualnej.

Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że jeśli nie spełni wszystkich wymogów niniejszego punktu, jego zawiadomienie DMCA może być nieważne. Zob. 17 U.S.C. § 512 lit. c) ust. 3) w celu uzyskania dalszych szczegółów. Możemy wysłać kopię zawiadomienia DMCA użytkownika, w tym wszelkie podane przez niego dane kontaktowe, do osoby odpowiedzialnej za zgłoszoną treść.

- ii. **Odwołanie.** Jeśli treść użytkownika została usunięta lub zablokowana w wyniku zawiadomienia DMCA, a Użytkownik uważa, że jego treść nie narusza praw autorskich lub że posiada odpowiednie upoważnienie od właściciela praw autorskich, przedstawiciela właściciela praw autorskich lub wynikające z przepisów prawa do publikowania i wykorzystywania materiałów zawartych w treści, może wysłać odwołanie do naszego pełnomocnika ds. praw autorskich pocztą elektroniczną na adres copyright_agent@roblox.com lub pocztą tradycyjną na adres Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, USA. Wszelkie odpowiedzi na zawiadomienia składane w imieniu użytkownika w wieku poniżej 13 lat muszą być składane przez jego rodzica, opiekuna lub innego dorosłego przedstawiciela. Gdy nasz pełnomocnik ds. praw autorskich otrzyma odpowiedź na zawiadomienie, możemy wysłać kopię odpowiedzi na zawiadomienie, w tym wszelkie dane kontaktowe podane przez użytkownika, do pierwotnej strony składającej skargę, informując ją, że możemy w ciągu 10 dni roboczych na nowo zamieścić usuniętą treść lub zaprzestać jej wyłączenia. O ile właściciel praw autorskich nie wytoczy pozwu o wydanie nakazu sądowego przeciwko dostawcy treści, usunięte treści mogą zostać zamieszczone ponownie lub dostęp do nich może zostać przywrócony, według naszego wyłącznego uznania, w ciągu 10 do 14 dni roboczych lub więcej po otrzymaniu przez nas odpowiedzi na zawiadomienie.
- e. **Naruszenie znaków towarowych.** Jeśli Użytkownik jest właścicielem znaku towarowego lub przedstawicielem właściciela znaku towarowego i uważa, że jakiegokolwiek treści w ramach usług naruszają jego zastrzeżone znaki towarowe, powinien on przestać zawiadomienie o naruszeniu znaku towarowego do naszego pełnomocnika ds. znaków towarowych na adres trademark_agent@roblox.com lub pocztą tradycyjną na adres Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, USA.

Kontaktując się z nami, prosimy o podanie w zawiadomieniu następujących informacji:

- elektroniczny lub fizyczny podpis osoby upoważnionej do działania w imieniu właściciela znaku towarowego;
- opis prawa do znaku towarowego, które zdaniem Użytkownika zostało naruszone, zawierający informację o kraju rejestracji znaku towarowego i numer rejestracji, w stosownych przypadkach;
- opis treści, co do których użytkownik twierdzi, że naruszają prawo, oraz miejsce, w którym się znajdują;
- adres, numer telefonu i adres e-mail zgłaszającego;
- oświadczenie użytkownika, że jest w dobrej wierze przekonany, że korzystanie z takich treści nie jest autoryzowane przez właściciela znaku towarowego, jego przedstawiciela lub prawo; oraz
- oświadczenie użytkownika, że powyższe informacje zawarte w powiadomieniu są dokładne i że, pod groźbą krzywoprzysięstwa, jest on właścicielem znaku towarowego lub jest upoważniony do działania w imieniu właściciela znaku towarowego.

Należy pamiętać, że Roblox nie jest w stanie pośredniczyć w sporach między użytkownikami a właścicielami praw do znaków towarowych. Poważnie traktujemy jednak prawa własności intelektualnej, a po otrzymaniu ważnego zawiadomienia o naruszeniu znaku towarowego zbadamy i możemy usunąć treści, które naruszają znak towarowy. Należy zwrócić uwagę, że naruszenie znaków towarowych może zgłosić właściciel zastrzeżonego znaku towarowego lub jego przedstawiciel. Znaki towarowe, które oczekują na zatwierdzenie rejestracji, nie kwalifikują się do takiego zgłoszenia.

- f. **Zasady dotyczące powtarzających się naruszeń.** Zasady Roblox dotyczące własności intelektualnej mają na celu: (i) usunięcie lub uniemożliwienie dostępu do treści, o których Roblox wie, że naruszają prawa własności intelektualnej stron trzecich lub które zostały wskazane w ważnym zawiadomieniu DMCA przesłanym przez uprawnionego właściciela praw autorskich lub jego przedstawiciela oraz (ii) w odpowiednich okolicznościach zawieszenie lub zamknięcie kont i zablokowanie dostępu do usług każdemu użytkownikowi, który wielokrotnie lub rażąco narusza prawa autorskie lub inne prawa własności intelektualnej stron trzecich.
- g. **Informacje zwrotne.** Wszelkie opinie, komentarze lub sugestie użytkownika (łącznie określane jako „informacje zwrotne”) dotyczące usług lub z nimi związane są całkowicie dobrowolne. Użytkownik niniejszym przyznaje nam bezterminową, nieodwołalną, wolną od opłat, w pełni opłaconą i obowiązującą na całym świecie

licencję do takich informacji zwrotnych, a my będziemy mogli swobodnie wykorzystywać takie informacje zwrotne według własnego uznania i bez żadnych zobowiązań wobec użytkownika.

7 ▼ Bezpieczeństwo w sieci.

Roblox dąży do tworzenia i promowania pozytywnego, bezpiecznego i opartego na wzajemnym szacunku środowiska online. Aby to osiągnąć, korzystamy z pomocy wyspecjalizowanych zespołów ds. bezpieczeństwa, współpracujemy z partnerami zewnętrznymi oraz opracowujemy systemy mające na celu wykrywanie, zapobieganie, ograniczanie i łagodzenie skutków potencjalnego nadużywania naszych Usług. Korzystamy z połączenia ręcznej moderacji i zautomatyzowanych systemów, które analizują i moderują Treści oraz zachowania użytkowników, aby wykrywać naruszenia, treści szkodliwe i niezgodne z prawem, niewłaściwe zachowania oraz inne przypadki naruszenia naszych Standardów społeczności, które stanowią integralną część niniejszych Warunków użytkownika. Jeśli użytkownik zauważy jakiegokolwiek treści lub materiały w ramach usług, które zdają się naruszać Standardy społeczności, powinien skontaktować się z [obsługą klienta Roblox](#) i wybrać kategorię pomocy „Obawy dotyczące bezpieczeństwa użytkownika”, aby natychmiast zgłosić użytkownika i sytuację. Więcej informacji na temat tych funkcji związanych z bezpieczeństwem można znaleźć [tutaj](#).

- a. **Standardy społeczności.** Aby zapewnić bezpieczeństwo swoim użytkownikom, Roblox stworzył pewne Standardy społeczności, aby określić, w jaki sposób użytkownicy powinni zachowywać się w ramach usług oraz jakie zachowania są, a jakie nie są dozwolone w ich ramach. Te Standardy społeczności, które zostały włączone do niniejszych Warunków, można znaleźć [tutaj](#). Każde naruszenie Standardów społeczności jest uznawane za naruszenie Warunków Roblox i może skutkować zawieszeniem lub zamknięciem konta. W celu zapewnienia większego bezpieczeństwa społeczności Roblox, firma Roblox może ujawnić treści użytkownika stronom trzecim, jeśli w dobrej wierze uzna, że wymaga tego prawo lub przepisy, albo że jest to konieczne, aby zapobiec wyrządzeniu krzywdy osobie lub chronić prawa i własność firmy Roblox.
- b. **Kontrola rodzicielska.** Społeczność Roblox tworzą użytkownicy w każdym wieku. Ciężko pracujemy, aby promować bezpieczne i przyjemne środowisko dla wszystkich. Aby pomóc wspierać tę społeczność, zapewniamy użytkownikom i ich rodzicom/opiekunom liczne funkcje bezpieczeństwa i kontroli. Więcej informacji na

temat tych funkcji można znaleźć [tutaj](#).

- c. **Oceny poziomu treści dla dorosłych.** Roblox stosuje „Oceny poziomu treści dla dorosłych”, aby pomóc użytkownikom w podejmowaniu świadomych decyzji dotyczących światów, z którymi wchodzi w interakcję, oraz aby zmniejszyć ryzyko natrafienia na treści, których nie chcą oglądać. Nasze oceny poziomu treści dla dorosłych (Minimalny, Łagodny, Umiarkowany, Z ograniczeniami) oraz deskryptory treści pojawiają się na stronach projektów i służą do rekomendowania projektów użytkownikom w oparciu o grupę wiekową oraz regionalne zasady dotyczące treści.
- d. **Funkcje komunikacyjne.** Roblox oferuje użytkownikom różne sposoby komunikacji, w tym czat imprezowy, czat projektu, czat bezpośredni, czat głosowy oraz funkcję Tworzenia zespołowego w Studio (zwane łącznie „**funkcjami komunikacyjnymi**”). Przed skorzystaniem z funkcji komunikacyjnych może być konieczne przejście [weryfikacji wieku](#). Roblox korzysta z różnych zautomatyzowanych systemów zaprojektowanych w celu identyfikacji zachowań, które mogą naruszać [Standardy społeczności](#), w tym: (a) w przypadku filtrowanego czatu tekstowego – stosuje filtry tekstowe i listy słów kluczowych w celu rozpoznawania treści naruszających zasady oraz zapobiegania narażaniu użytkowników na kontakt z nimi; oraz (b) w przypadku czatu głosowego – wykorzystuje połączenie automatycznego rozpoznawania mowy oraz własnego modelu sztucznej inteligencji w celu klasyfikowania i wykrywania treści naruszających zasady.

▼ Funkcje AI.

1. Roblox udostępnia pewne opcjonalne funkcje i narzędzia do tworzenia treści, które wykorzystują sztuczną inteligencję („AI”) i z których użytkownik może korzystać w ramach naszych Usług, w tym narzędzia AI dla twórców opisane w sekcji „Technologie AI i narzędzia AI” w Warunkach dla twórców (zwane łącznie „**Funkcjami AI**”). Niektóre funkcje AI umożliwiają wprowadzanie tekstu lub innych materiałów jako danych wejściowych do przetworzenia („**Polecenia**”) oraz generowanie odpowiedzi opartych na tych danych („**Wyniki**”).
2. Odpowiedzialność za funkcje AI. **To użytkownik, a nie Roblox, ponosi odpowiedzialność za korzystanie z funkcji AI i interakcje z nimi, za wszystkie przesłane przez użytkownika polecenia oraz za wykorzystanie wyników. Korzystając z funkcji AI, użytkownik oświadcza i gwarantuje, że posiada wszelkie prawa, licencje i uprawnienia niezbędne do przesyłania poleceń do funkcji AI oraz do udzielenia firmie Roblox wszelkich licencji na wykorzystywanie tych poleceń w celu**

udostępniania użytkownikowi funkcji AI oraz w inny sposób dozwolony w niniejszych Warunkach użytkownika. W stosunkach między użytkownikiem a Roblox oraz w zakresie dozwolonym przez obowiązujące prawo użytkownik zachowuje wszelkie prawa, tytuły i udziały, które przysługują mu w odniesieniu do Poleceń i Wyników.

3. **Licencja.** Użytkownik udziela firmie Roblox niewyłącznego, nieodpłatnego, wieczystego, nieodwołalnego i w pełni podlegającego sublicencjonowaniu prawa oraz licencji na wykorzystywanie poleceń, wyników i innych informacji związanych z danymi dotyczącymi interakcji użytkownika w ramach Usług w dowolnym celu biznesowym związanym z obsługą, świadczeniem lub ulepszaniem Usług, w tym między innymi w związku ze szkoleniem modeli. Dla jasności: powyższe postanowienie nie ma wpływu na żadne ustawienia dotyczące udostępniania danych, które zostały skonfigurowane przez użytkownika w odniesieniu do szkolenia modeli, w tym w odniesieniu do funkcji Projektów oraz danych dotyczących zasobów awatarów.
4. **Zabronione zastosowania.** Podczas korzystania z funkcji AI nie można uzyskiwać dostępu do funkcji AI, używać ich ani zezwalać innym na uzyskiwanie dostępu do funkcji AI lub korzystanie z nich w celu:
 1. promowania, ułatwiania lub angażowania się w działania niezgodne z prawem, szkodliwe, dyskryminujące lub stanowiące nadużycie, w tym poprzez wykorzystywanie innych osób ze względu na ich cechy, zachowanie społeczne lub dane osobowe;
 2. naruszania lub wykonywania jakichkolwiek czynności, które mogłyby doprowadzić do naruszenia obowiązującego prawa, Warunków platformy Roblox lub [Standardów społeczności](#);
 3. oceniania, klasyfikowania, punktowania lub kategoryzowania innych osób na podstawie ich zachowań społecznych lub danych osobowych w sposób, który skutkuje szkodliwym, niesprawiedliwym lub niekorzystnym traktowaniem;
 4. przesyłania poleceń zawierających poufne, tajne lub umożliwiające identyfikację osoby informacje;
 5. uzyskania lub wnioskowania danych osobowych lub innych prywatnych lub wrażliwych informacji innych osób;
 6. celowego oszukiwania lub wprowadzania innych w błąd w jakikolwiek sposób, w tym w celu przekonania, że dane wyjściowe zostały utworzone przez człowieka lub używania funkcji AI do manipulowania zachowaniem innych w sposób, który może spowodować szkodę;
 7. uzyskania porady zawodowej (w tym, ale nie wyłącznie, porady medycznej, psychologicznej, finansowej lub prawnej);
 8. usuwania, zmieniania lub wyłączenia jakichkolwiek tagów pochodzenia lub

- metadanych z jakichkolwiek wyników;
9. wdrażania zautomatyzowanego podejmowania decyzji, które ma znaczący wpływ na osoby fizyczne; lub
 10. w jakikolwiek sposób negatywnie wpływa na funkcje AI, w tym poprzez:
 1. modyfikowanie, kopiowanie, dzierżawienie, sprzedaż lub dystrybucję funkcji AI;
 2. inżynierię wsteczną, dekompilację lub dezasemblację funkcji AI;
 3. używanie funkcji AI do opracowywania modeli lub usług, które konkurują z firmą Roblox lub jakąkolwiek z jej ofert lub usług; lub
 4. zakłócanie lub inne osłabianie funkcji AI, w tym wszelkich filtrów, mechanizmów kontroli lub bezpieczeństwa lub prywatności.
5. **Zastrzeżenia.** Funkcje AI i technologie AI podlegają ciągłemu rozwojowi. Korzystając z funkcji AI, użytkownik rozumie i zgadza się, że:
1. Wyniki są generowane maszynowo i mogą być niewiarygodne lub niekompletne, albo zawierać błędy, nieścisłości, być stroniczne i/lub zawierać obraźliwą treść, która jest sprzeczna z poglądami Roblox;
 2. Przed użyciem lub udostępnieniem wyników należy je ocenić i zweryfikować, w tym pod kątem ich dokładności, legalności i stosowności do danego przypadku użycia;
 3. nie należy polegać na wynikach przy podejmowaniu jakichkolwiek decyzji, w systemach lub aplikacjach, w których korzystanie z wyników mogłoby spowodować szkodę, obrażenia, śmierć lub inne straty; i
 4. Użytkownik, a nie Roblox, ponosi wyłączną odpowiedzialność za korzystanie z wyników i wszelkich innych treści generowanych przez funkcje AI oraz za wszelkie działania podejmowane w związku z nimi.

9 ▼ Statystyki dla twórców.

Statystyki dla twórców to zestaw narzędzi w ramach Centrum twórców, który zapewnia twórcom wgląd w wydajność ich projektów, zaangażowanie użytkowników, retencję i monetyzację. Korzystając ze Statystyk dla twórców, użytkownik wyraża zgodę na przetwarzanie danych dotyczących Projektu użytkownika w celu obliczenia zbiorczych analiz. Użytkownik wyraża zgodę, aby: (a) zachować poufność wszystkich informacji porównawczych uzyskanych ze statystyk dla twórców i używać ich wyłącznie do oceny wydajności swojego Projektu; oraz (b) nie udostępniać, nie sprzedawać, nie publikować ani nie rozpowszechniać publicznie informacji porównawczych.

10 ▼ Licencja na korzystanie z usług i ograniczenia ich użytkowania.

- a. **Licencja na korzystanie z usług.** Z zastrzeżeniem zgodności z niniejszymi Warunkami użytkownika lub jakimikolwiek Warunkami platformy Roblox, Roblox udziela użytkownikowi niewyłącznej, ograniczonej, odwołalnej, niezbywalnej licencji na korzystanie z usług na urządzeniach, które użytkownik posiada lub kontroluje do osobistego, rozrywkowego użytku, w tym i wyłącznie w związku z usługami, prawa do pobierania i korzystania z oprogramowania, które Roblox udostępnia do pobrania jako część usług, wyłącznie w formie kodu wynikowego.
- b. **Ograniczenia użytkowania.** Oprócz wszelkich innych ograniczeń określonych w Warunkach platformy Roblox lub jakichkolwiek Warunkach dodatkowych, użytkownikom nie wolno (a) dzierżawić, pożyczać, sprzedawać, redystrybuować ani udzielać sublicencji na jakąkolwiek część usług; (b) kopiować, modyfikować, rozpowszechniać, publicznie wykonywać lub wyświetlać, odtwarzać kodu źródłowego, dezasemblować, modyfikować ani tworzyć dzieł pochodnych usług ani powiązanych lub wdrożonych technologii; (c) obchodzić jakichkolwiek środków technologicznych zaprojektowanych w celu ochrony usług lub jakiejkolwiek technologii związanej z usługami; (d) uzyskiwać dostępu do usług za pomocą jakichkolwiek środków w celu korzystania z zawartości wirtualnej w związku ze szkoleniem, opracowywaniem lub korzystaniem z modeli uczenia maszynowego lub sztucznej inteligencji; (e) dokonywać inżynierii odwrotnej, dezasemblować, dekompilować, dekodować, adaptować lub w inny sposób próbować uzyskać lub uzyskać dostęp do kodu źródłowego usług, w całości lub w części (chyba że część kodu zawartego w usługach jest wydana jako open source, a licencja open source regulująca taki kod wyraźnie zezwala na inżynierię odwrotną, kopiowanie lub inne modyfikacje); (f) korzystać z usług w celu tworzenia złośliwych lub obraźliwych treści (według uznania Roblox) lub jakichkolwiek treści, które naruszają niniejsze Warunki Roblox, Warunki dodatkowe, wytyczne lub zasady; lub (g) korzystać z usług (lub jakiejkolwiek ich części lub jakiejkolwiek technologii w nich zawartej) w jakikolwiek sposób, który narusza, sprzeniewierza lub w inny sposób narusza jakiekolwiek prawa własności intelektualnej lub inne prawa jakiejkolwiek osoby, lub który narusza jakiekolwiek obowiązujące przepisy prawa.

▼ Usługi stron trzecich.

- a. **Usługi stron trzecich.** Niektóre części usług mogą zawierać lub udostępniać treści, narzędzia lub inne materiały, w tym między innymi projekty, pochodzące od stron trzecich (osób lub firm innych niż Roblox) („**usługi stron trzecich**”). Jak opisano w niniejszym punkcie 11, Roblox nie kontroluje ani nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek usługi stron trzecich, w tym między innymi za sposób, w jaki strona trzecia może gromadzić, wykorzystywać lub przechowywać informacje o użytkowniku. Użytkownik rozumie, że korzystanie przez niego z usług, a tym samym z usług stron trzecich, może podlegać opłatom, warunkom i/lub zasadom, takim jak zasady ochrony prywatności, które nie są kontrolowane przez Roblox. Korzystając z usług i zintegrowanych usług stron trzecich, użytkownik zgadza się uiszczać wszelkie opłaty i przestrzegać wszelkich zasad, warunków i reguł przedstawionych przez te usługi stron trzecich.
- b. **Zastrzeżenia.** Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że korzystając z usług, może natknąć się na usługi stron trzecich, które (i) mogą być uznane za obraźliwe lub budzące zastrzeżenia; (ii) mogą lub nie mogą być oznaczone jako zawierające wulgarny język; (iii) mogą zawierać linki lub odniesienia do materiałów budzących zastrzeżenia; (iv) mogą zawierać treści naruszające prawo; (v) mogą nie działać prawidłowo lub zgodnie z przeznaczeniem; mogą zawierać wirusy, złośliwe oprogramowanie lub inny szkodliwy kod; i/lub (vi) mogą nie być dostępne we wszystkich krajach lub językach. Użytkownik zgadza się korzystać z usług na własne ryzyko. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Roblox nie ponosi odpowiedzialności za sprawdzanie lub ocenę treści, dokładności, kompletności, dostępności, aktualności, ważności, praw autorskich, zgodności, legalności, przyzwoitości, jakości lub jakiegokolwiek innego aspektu takich usług stron trzecich. Roblox nie gwarantuje ani nie wspiera żadnych usług stron trzecich. Ponadto użytkownik zgadza się, że Roblox nie będzie ponosić wobec niego żadnej odpowiedzialności w związku z takimi usługami stron trzecich, w tym za jakiegokolwiek straty, które użytkownik może ponieść w wyniku korzystania z takich usług stron trzecich.
- c. **Informacje.**
- i. **Apple.** Jeśli użytkownik korzysta z aplikacji mobilnej Roblox („**aplikacja**”) na urządzeniu z systemem iOS, użytkownik przyjmuje również do wiadomości i akceptuje warunki niniejszego punktu. Warunki Roblox obowiązują wyłącznie między użytkownikiem a Roblox, a nie z firmą Apple, a firma Apple nie ponosi odpowiedzialności za usługi i ich zawartość. Firma Apple nie ma żadnego obowiązku świadczenia jakichkolwiek usług utrzymania i wsparcia w odniesieniu do

usług. Jeśli usługi nie spełniają warunków obowiązującej gwarancji, użytkownik może powiadomić o tym firmę Apple, a Apple zwróci użytkownikowi odpowiednią cenę zakupu aplikacji. Firma Apple nie ma żadnych innych zobowiązań gwarancyjnych w odniesieniu do usług. Firma Apple nie ponosi odpowiedzialności za rozpatrywanie jakichkolwiek roszczeń użytkownika lub osób trzecich związanych z usługami lub korzystaniem z usług przez użytkownika, w tym: (a) roszczeń z tytułu odpowiedzialności za produkt; (b) wszelkich roszczeń z tytułu niespełnienia przez usługi jakichkolwiek obowiązujących wymogów prawnych lub regulacyjnych; oraz (c) roszczeń wynikających z przepisów dotyczących ochrony konsumentów lub podobnych przepisów. Firma Apple nie ponosi odpowiedzialności za dochodzenie, obronę, ugodę i zwolnienie z odpowiedzialności z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich, że usługi lub korzystanie z aplikacji przez użytkownika narusza prawa własności intelektualnej tych osób trzecich. Użytkownik zgadza się przestrzegać wszelkich obowiązujących warunków stron trzecich podczas korzystania z usług. Firma Apple i jej spółki zależne są beneficjentami zewnętrznymi Warunków Roblox, a gdy użytkownik zaakceptuje Warunki Roblox, firma Apple będzie miała prawo (i zostanie uznane, że zaakceptowała to prawo) do egzekwowania Warunków Roblox względem użytkownika jako beneficjent zewnętrzny. Użytkownik niniejszym oświadcza i gwarantuje, że (a) użytkownik nie znajduje się w kraju, który jest objęty embargiem rządu Stanów Zjednoczonych lub który został uznany przez rząd Stanów Zjednoczonych za kraj „wspierający terroryzm”; oraz (b) użytkownik nie znajduje się na żadnej liście podmiotów zakazanych lub objętych ograniczeniami rządu Stanów Zjednoczonych.

- ii. **Autodesk.** Roblox Studio zawiera kod Autodesk® FBX® opracowany przez firmę Autodesk, Inc. Copyright 2016 Autodesk, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Niniejszy kod jest dostarczany „w stanie znanym użytkownikowi”, a firma Autodesk, Inc. zrzeka się wszelkich gwarancji, wyraźnych lub dorozumianych, w tym dorozumianych gwarancji przydatności handlowej, zdatności do określonego celu lub nienaruszania praw osób trzecich. W żadnym wypadku firma Autodesk, Inc. nie będzie ponosić odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody bezpośrednie, pośrednie, przypadkowe, szczególne, retorsyjne lub wynikowe (w tym za uzyskanie towarów lub usług zastępczych, utratę możliwości użytkowania, danych lub zysków, lub przerwę w działalności), niezależnie od ich przyczyny i teorii odpowiedzialności, niezależnie od tego, czy wynikają one z umowy, odpowiedzialności na zasadzie ryzyka, czy z czynu niedozwolonego (w tym zaniedbania lub innego), powstałych w jakikolwiek sposób w związku z takim kodem.
- iii. **PlayStation.** Ten punkt dotyczy użytkowników uzyskujących dostęp do usług na urządzeniu Sony PlayStation®. Purchase and use of items are subject to the Network

Terms of Service and User Agreement. This online service has been sublicensed to you by Sony Interactive Entertainment America. Zawartość zakupiona za pośrednictwem sklepu udostępnionego w grze oznacza, że została ona zakupiona od firmy Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited („SIENE”) i podlega Warunkom świadczenia usług obowiązującym w sieci PlayStation™Network, z którymi można zapoznać się w sklepie PlayStation™Store. Prawa użytkownika należy sprawdzać przy każdym zakupie, ponieważ mogą one być różne w zależności od pozycji. Jeśli nie zaznaczono inaczej, zawartość dostępna w dowolnym sklepie udostępnionym w grze jest objęta tą samą klasyfikacją co gra. Warunki platformy Roblox obowiązują wyłącznie między użytkownikiem a Roblox, a nie z jakąkolwiek spośród firm Sony Computer Entertainment, Inc., Sony Computer Entertainment America LLC i Sony Computer Entertainment Europe Ltd. (zwanych łącznie „SCE”). Za usługi odpowiada Roblox, a nie SCE. Użytkownik otrzymuje ograniczoną licencję na korzystanie z usług wyłącznie w „systemie” (który obejmuje PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, PlayStation Portable [PSP], PlayStation Vita [PS Vita] i PlayStation Vita TV [PS Vita TV] oraz wszystkie iteracje i emulacje serwerów każdego z nich), który użytkownik posiada lub kontroluje, lub na każdym innym systemie, do którego usługi są dostarczane przez zastrzeżoną sieć online obsługiwaną przez SCE lub ich podmioty stowarzyszone, dostępną za pośrednictwem systemów i innych urządzeń. Każda ze spółek SCE jest stroną trzecią będącą beneficjentem Warunków platformy Roblox.

12 ▼ Zasady projektu + rozwiązywanie sporów (pomiędzy użytkownikami a twórcami lub pomiędzy twórcami).

Jeśli użytkownik ma problem z dowolnym twórcą TGU (w tym projektów lub innej zawartości wirtualnej), użytkownicy powinni najpierw skontaktować się bezpośrednio z twórcą TGU w celu rozwiązania problemu.

- a. **Naruszenia zasad projektu.** Roblox zezwala twórcom na tworzenie własnych zasad, które rządzą projektami i działaniami użytkowników w tych projektach („zasady projektu”). Zasady projektu gry są tworzone, zarządzane i administrowane przez twórcę projektu, a nie przez Roblox. W związku z tym naruszenia zasad projektu można zgłaszać wyłącznie bezpośrednio do twórcy projektu (który jest odpowiedzialny za zajęcie się nimi). Nie można ich zgłaszać przez system zgłaszania naruszeń Roblox.

Projekty będą miały własny system (i) monitorowania przestrzegania przez użytkownika zasad projektu i (ii) moderowania użytkowników, którzy naruszają te zasady. Działania moderacyjne mogą obejmować zablokowanie – tymczasowo lub na stałe – użytkownikowi, który narusza zasady, dostępu do projektu oraz utratę wirtualnej zawartości zdobytej w tym projekcie. Wszystkie takie działania moderacyjne są przeprowadzone przez twórcę na rzecz projektu, a Roblox nie ponosi odpowiedzialności za działania twórcy w tym względzie.

- b. **Rozwiązywanie sporów.** Jeśli użytkownik chce poruszyć kwestię związaną z dowolnym twórcą TGU (w tym projektami, zasadami projektu lub inną wirtualną zawartością), użytkownik musi najpierw skontaktować się bezpośrednio z twórcą TGU w celu rozwiązania tej kwestii. Szczegółowe informacje na temat sporów pomiędzy twórcami a użytkownikami podano [tutaj](#).
- c. **Zgłoszenie do Roblox.** Chociaż Roblox nie ponosi odpowiedzialności za działania i moderację twórcy w związku z zasadami projektu lub rozwiązywaniem sporów pomiędzy użytkownikami a twórcami lub pomiędzy twórcami, Roblox chce mieć pewność, że wszyscy mogą czerpać przyjemność z usług. W związku z tym Roblox ma prawo (ale nie obowiązek) interweniować w sprawach między użytkownikami a twórcami lub między twórcami, aby pomóc w ich rozwiązaniu. Przed zgłoszeniem takich kwestii do Roblox, użytkownicy powinni najpierw podjąć prawdziwy, szczerzy wysiłek, aby wypracować rozwiązanie z twórcą. Jeśli taka próba nie powiedzie się, Użytkownik może przekazać sprawę do zespołu obsługi klienta platformy Roblox, wypełniając [formularz wsparcia Robloxa](#). Jeśli Roblox zdecyduje się interweniować lub podjąć działania w jakimkolwiek sporze między użytkownikiem a twórcą lub między twórcami, użytkownik i twórca zgadzają się, że decyzja Roblox (która może obejmować potrącenie Robuxów twórcy i przyznanie Robuxów użytkownikowi) jest ostateczna, a twórca i użytkownik zaakceptują tę decyzję. Użytkownicy i twórcy zgadzają się współpracować z Roblox w odpowiednim czasie w celu rozwiązania wszystkich takich kwestii, a niezastosowanie się do tego będzie stanowić naruszenie Warunków Roblox.

13 ▼ Rozstrzyganie sporów (między użytkownikiem a Roblox); Umowa arbitrażowa; Zrzeczenie się prawa do udziału w pozwie zbiorowym.

O ile Warunki platformy Roblox nie stanowią inaczej, użytkownik zgadza się, że wszelkie

spory, roszczenia lub konflikty z Roblox wynikające z Warunków Roblox lub usług lub związane z nimi w jakikolwiek sposób („**spór**”) będą regulowane i rozstrzygane w ramach obowiązkowego nieformalnego rozstrzygania sporów („**ONRS**”) (jak opisano poniżej).

DOTYCZY TYLKO MIESZKAŃCÓW USA: Jeśli proces ONRS został zakończony, ale spór pozostaje nierozstrzygnięty, użytkownik zgadza się, że taki spór zostanie rozstrzygnięty w drodze wiążącego arbitrażu (jak opisano poniżej), a nie w drodze postępowania sądowego. Niniejsza umowa ma zastosowanie niezależnie od teorii prawnych związanych ze sporem i niezależnie od tego, czy spór dotyczy Roblox, jego podmiotów zależnych, podmiotów stowarzyszonych lub spółki dominującej, czy też jakichkolwiek dostawców lub usługodawców zaangażowanych w usługi lub ich członków zarządu, dyrektorów, pracowników, przedstawicieli lub następców prawnych. **UŻYTKOWNIK PRZYJMUJE DO WIADOMOŚCI I ZGADZA SIĘ, ŻE ZRZEKA SIĘ PRAWA DO WYSTĄPIENIA Z POZWEM W SĄDZIE PRZED SĘDZIĄ LUB ŁAWĄ PRZYSIĘGŁYCH, W TYM W RAMACH POZWU ZBIOROWEGO, W PRZYPADKU WSZELKICH SPORÓW PODLEGAJĄCYCH PONIŻSZEMU POSTANOWIENIU DOTYCZĄCEMU ARBITRAŻU.**

- a. **Obowiązkowe nieformalne rozstrzyganie sporów.** Mamy nadzieję, że między nami a użytkownikiem nigdy nie dojdzie do sporu. Jeśli tak się jednak stanie, zarówno my jak i użytkownik uznajemy i zgadzamy się, że podejmowane w dobrej wierze, nieformalne wysiłki w celu rozwiązania sporów często prowadzą do szybkich, tanich i korzystnych dla obu stron rezultatów. W związku z tym, zarówno my jak i użytkownik zgadzamy się, że – zanim którekolwiek z nas będzie mogło rozpocząć arbitraż lub dochodzić jakichkolwiek roszczeń w sądzie, z wyjątkiem przypadków określonych w punkcie 13a ppkt. (vi) poniżej – zaangażujemy się w następujący proces ONRS:
 - i. Informacja. Aby zainicjować proces ONRS, strona sporu musi najpierw przekazać drugiej stronie pisemne powiadomienie.
 - **Aby powiadomić Roblox,** należy wysłać pisemne powiadomienie do **Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403** listem poleconym U.S. Mail lub za pośrednictwem Federal Express (lub jego międzynarodowego odpowiednika), podając (a) imię i nazwisko użytkownika, nazwę użytkownika Roblox oraz adres e-mail lub adres rozliczeniowy powiązany z kontem Roblox użytkownika; (b) imię i nazwisko oraz dane kontaktowe prawnika użytkownika, jeśli użytkownik jest reprezentowany przez prawnika; (c) krótki opis sporu użytkownika i żądanego rozwiązania; oraz (d) numer zgłoszenia lub sprawy podany przez dział obsługi klienta Roblox w celu śledzenia poprzednich prób rozwiązania sporu, jeśli taki istnieje.
 - **Aby powiadomić użytkownika,** Roblox wyśle pisemne powiadomienie na adres

e-mail lub adres rozliczeniowy, który użytkownik podał Roblox (lub, jeśli żaden adres nie został podany, za pośrednictwem systemu wiadomości w usłudze Roblox). Takie powiadomienie będzie zawierać (a) imię i nazwisko oraz dane kontaktowe radcy prawnego Roblox oraz (b) krótki opis sporu Roblox i żądanego rozwiązania.

- ii. Proces. Następnie obie strony zaangażują się w proces ONRS. Proces ONRS wymaga przeprowadzenia konsultacji na piśmie – lub, na wniosek jednej ze stron, za pośrednictwem telekonferencji lub wideokonferencji – w dobrej wierze w celu nieformalnego rozwiązania sporu. Jeśli którakolwiek ze stron jest reprezentowana przez prawnika, może on uczestniczyć w postępowaniu.
- iii. Poufność. Wszystkie oferty, obietnice, zachowania i oświadczenia składane w trakcie procesu ONRS przez którąkolwiek ze stron, jej przedstawicieli, pracowników i pełnomocników są poufne i nie mogą być dopuszczone w żadnym celu w jakimkolwiek późniejszym postępowaniu, pod warunkiem, że dowody, które w innym przypadku są dopuszczalne lub możliwe do wykrycia, nie staną się niedopuszczalne lub niemożliwe do wykrycia w wyniku ich wykorzystania w procesie ONRS.
- iv. Czas. Proces ONRS zostanie przeprowadzony w ciągu sześćdziesięciu (60) dni od otrzymania pisemnego zawiadomienia opisanego w podsekcji i powyżej, chyba że strony wspólnie uzgodnią jego przedłużenie. Jednakże, jeśli strona ubiega się o zabezpieczenie roszczeń w drodze nakazu sądowego w trybie pilnym (np. wstępny nakaz sądowy lub tymczasowy zakaz zbliżania się), proces ONRS w odniesieniu do tego zabezpieczenia odbędzie się w ciągu trzech (3) dni roboczych od otrzymania pisemnego zawiadomienia opisanego w podsekcji i powyżej, chyba że strony wspólnie uzgodnią przedłużenie tego terminu. Wszelkie przedawnienia zostaną wstrzymane na czas zaangażowania stron w nieformalny proces rozwiązywania sporów opisany w niniejszym punkcie.
- v. ONRS jest obowiązkowym warunkiem wstępnym wszczęcia postępowania arbitrażowego lub sądowego. Jeśli po wzięciu udziału w procesie ONRS my i użytkownik nie będziemy w stanie rozstrzygnąć sporu, każda ze stron może wsząć postępowanie arbitrażowe (lub postępowanie sądowe, jeśli roszczenie wchodzi w zakres wyjątku od Umowy arbitrażowej (zgodnie z definicją poniżej)). Jeżeli jednak nie zaangażowaliśmy się w proces ONRS, jak określono w tym punkcie, sporu nie można poddać arbitrażowi, ani nie można wystąpić z roszczeniem do sądu, dopóki nie zostanie przeprowadzony proces ONRS. Użytkownik i Roblox rozumieją i zgadzają się, że wszelkie spory, które nie zostały uprzednio poddane ONRS:
 - Nie zostaną zaakceptowane przez dostawcę usług arbitrażowych i zostaną uznane za niepoważne zgodnie z zasadami Federal Rules of Civil Procedure 13 lit. b);

ponadto arbiter może przydzielić wszelkie opłaty arbitrażowe i/lub koszty arbitrażu każdej stronie, która złoży niepoważne roszczenie z naruszeniem niniejszego punktu 13.a; oraz

- podlegają oddaleniu w przypadku wniesienia pozwu do sądu.
- vi. Wyjątki. Jeśli spór obejmuje roszczenie dotyczące naruszenia praw patentowych, praw autorskich, znaków towarowych lub tajemnic handlowych, użytkownik i Roblox nie mają obowiązku uczestniczenia w procesie ONRS określonym w niniejszym punkcie.
- b. **Umowa arbitrażowa. PONIŻSZE DOTYCZY WYŁĄCZNIE UŻYTKOWNIKÓW Z USA.** Jeśli dojdzie do sporu między nami a użytkownikiem i nie będziemy w stanie rozstrzygnąć go w ramach procesu ONRS opisanego w podsekcji a. powyżej, niniejsza podsekcja szczegółowo wyjaśnia proces rozstrzygania takiego sporu. **Prosimy o uważne zapoznanie się z tym punktem, gdyż jest on bardzo ważny.**
- i. UMOWA ARBITRAŻOWA I ZRZECZENIE SIĘ PRAWA DO UDZIAŁU W POZWIE ZBIOROWYM. O ILE **WARUNKI PLATFORMY ROBLOX** NIE STANOWIĄ INACZEJ, **UŻYTKOWNIK I ROBLOX** ZGADZAJĄ SIĘ, ŻE WSZELKIE SPORY, KTÓRYCH NIE MOŻNA ROZSTRZYGNĄĆ ZA POŚREDNICTWEM ONRS, BĘDĄ ROZSTRZYGANE W DRODZE WIĄŻĄCEGO, INDYWIDUALNEGO ARBITRAŻU OKREŚLONEGO W NINIEJSZYM DOKUMENCIE, A NIE W SĄDZIE. UŻYTKOWNIK I ROBLOX WYRAŻAJĄ TYM SAMYM ZGODĘ NA ZRZECZENIE SIĘ WSZELKICH PRAW DO PROCESU Z UDZIAŁEM ŁAWY PRZYSIĘGŁYCH I ZGADZAJĄ SIĘ, ŻE **UŻYTKOWNIK I ROBLOX** MOGĄ WYSTĘPOWAĆ Z ROSZCZENIAMI PRZECIWKO SOBIE NAWZAJEM WYŁĄCZNIE W CHARAKTERZE INDYWIDUALNYM, A NIE JAKO POWÓD LUB CZŁONEK GRUPY W JAKIMKOLWIEK RZEKOMYM POZWIE ZBIOROWYM LUB ARBITRAŻU ZBIOROWYM.

Niniejsza umowa arbitrażowa i zrzeczenie się prawa do udziału w pozwie zbiorowym („**Umowa arbitrażowa**”) ma zastosowanie do wszystkich użytkowników, którzy są rezydentami Stanów Zjednoczonych i, z wyjątkiem przypadków określonych poniżej, do wszystkich sporów – niezależnie od (a) teorii prawnych zaangażowanych w spór, (b) czasu powstania sporu i (c) tego, czy spór dotyczy Roblox, spółek zależnych, stowarzyszonych lub spółki dominującej Roblox, czy też jakichkolwiek dostawców lub usługodawców zaangażowanych w usługi (w tym członków zarządu, dyrektorów, pracowników, przedstawicieli lub następców).

- ii. Federalna ustawa o arbitrażu, interpretacja i egzekwowanie. Niniejsza Umowa arbitrażowa podlega federalnej ustawie o arbitrażu Federal Arbitration Act (9 U.S.C. § 1 i nast.) („**ustawa FAA**”), w tym jej przepisom proceduralnym, we wszystkich aspektach. Oznacza to, że ustawa FAA reguluje, między innymi, interpretację i

- egzekwowanie niniejszej Umowy arbitrażowej i wszystkich jej postanowień, w tym, bez ograniczeń, zrzeczenia się prawa do udziału w pozwie zbiorowym. Stanowe przepisy dotyczące arbitrażu nie mają zastosowania w żadnym zakresie. Ponadto użytkownik i Roblox zgadzają się, że Warunki Roblox stanowią dowód transakcji obejmującej handel międzystanowy i będą regulowane i interpretowane zgodnie z prawem federalnym w najszerszym możliwym zakresie.
- iii. Arbitraż ogólnie; Dostępne sposoby zadośćuczynienia. W arbitrażu nie ma sędziego ani ławy przysięgłych, a kontrola sądowa orzeczenia arbitrażowego jest ograniczona zgodnie z ustawą FAA. Arbiter może jednak przyznać, na zasadzie indywidualnej, takie samo odszkodowanie i zadośćuczynienie jak sąd (w tym zadośćuczynienie w drodze nakazu i orzeczenia deklaratoryjnego oraz odszkodowanie ustawowe) i ma obowiązek przestrzegać Warunków Roblox, tak jak zrobiłby to sąd. W celu uniknięcia wątpliwości, arbiter może przyznać publiczne zabezpieczenie roszczeń w drodze nakazu sądowego, jeśli jest to dozwolone przez prawo i uzasadnione indywidualnym roszczeniem lub roszczeniami.
- iv. Postępowanie arbitrażowe i jego zasady. Arbitraż będzie zarządzany przez FedArb zgodnie z zasadami przyspieszonego arbitrażu FedArb i (jeśli dotyczy) zasadami ramowymi dla masowych postępowań arbitrażowych ADR-MDL, z wyjątkiem zmian wprowadzonych w Warunkach Roblox. W szczególności, zasady ramowe dla masowych postępowań arbitrażowych ADR-MDL mają zastosowanie, jeżeli złożono pięć lub więcej żądań arbitrażowych, które mają wspólne kwestie faktyczne lub prawne oraz jeżeli pełnomocnicy stron składających te żądania są tacy sami lub skoordynowani. Użytkownicy mogą znaleźć więcej informacji na stronie <https://www.fedarb.com/> lub dzwoniąc pod numer 1-650-328-9500.

O ile nie jest to wymagane przez prawo lub o ile strony nie uzgodnią inaczej na piśmie, wszelkie rozprawy arbitrażowe – w tym wypowiedzi ustne – będą prowadzone w formie wideokonferencji. Jeśli rozprawa arbitrażowa zostanie przeprowadzona osobiście, odbędzie się ona w hrabstwie San Mateo w Kalifornii, jeśli jest to dogodna lokalizacja dla użytkownika, lub w hrabstwie lub gminie, w której mieszka użytkownik.

Po zakończeniu arbitrażu arbiter wyda pisemną decyzję wyjaśniającą ustalenia i wnioski, na których opiera się decyzja arbitra.

O ile obowiązujące prawo nie stanowi inaczej, postępowanie arbitrażowe i wszystkie związane z nim dokumenty - w tym między innymi wszelkie dokumenty przygotowane lub sporządzone w związku z postępowaniem arbitrażowym, a także

przesłuchanie, decyzja i orzeczenie arbitrażowe - będą poufne i nie zostaną ujawnione żadnej stronie trzeciej, z wyjątkiem przypadków, gdy będzie to konieczne do uzyskania sądowego potwierdzenia orzeczenia arbitrażowego.

- v. Rozpoczęcie arbitrażu. Strona, która zastosowała się do opisanej powyżej procedury ONRS i chce rozpocząć arbitraż, musi przesłać wniosek o arbitraż oraz kopię Warunków użytkownika do FedArb na adres https://fedarb.my.salesforce-sites.com/Roblox_DemandForm.
- vi. Opłaty i koszty. Jeśli użytkownik rozpocznie postępowanie arbitrażowe zgodnie z Warunkami Roblox i Umową arbitrażową, będzie zobowiązany do uiszczenia pierwszej opłaty za zgłoszenie FedArb w wysokości 50 USD. O ile nie określono inaczej w punkcie 13a ppkt (v) i niniejszym podpunkcie, użytkownik nie będzie odpowiedzialny za uiszczenie jakichkolwiek innych opłat za arbitraż poza opłatą za zgłoszenie. Wszelkie inne opłaty lub wydatki naliczone przez FedArb zostaną pokryte przez Roblox. Ponadto, jeśli FedArb stwierdzi, że użytkownik nie jest w stanie uiścić jakiegokolwiek części opłaty za zgłoszenie, Roblox zapłaci również tę część.

Użytkownicy są jednak odpowiedzialni za własne koszty i honoraria prawników. Roblox nie pokryje takich kosztów ani honorariów prawników, chyba że zostanie to nakazane przez arbitra.

Jeżeli arbiter stwierdzi, że roszczenie lub żądane zadośćuczynienie jest bezzasadne lub wniesione w niewłaściwym celu, strony uzgadniają, że arbiter może nakazać stronie przegrywającej zwrot stronie wygrywającej wszystkich opłat arbitrażowych – a także uzasadnionych kosztów obsługi prawnej. Ponadto, w przypadkach, w których ustawa zezwala na przyznanie honorarium prawników lub kosztów na rzecz strony wygrywającej, arbiter może przyznać honorarium prawników lub koszty zgodnie z tą ustawą.

Strony zgadzają się, że FedArb może dowolnie modyfikować wysokość lub terminy wszelkich opłat należnych zgodnie z obowiązującymi zasadami lub tabelami opłat, a ponadto zgadzają się nie sprzeciwiać się jakimkolwiek modyfikacjom terminów lub wysokości należnych opłat – pod warunkiem, że takie modyfikacje nie zwiększą opłat dla żadnej ze stron.

- vii. Przekazanie uprawnień; Interpretacja. Arbiter, a nie jakikolwiek federalny, stanowy lub lokalny sąd lub agencja, będzie miał wyłączne uprawnienia w zakresie dozwolonym przez prawo do rozstrzygnięcia wszelkich sporów wynikających z

interpretacji, stosowalności, wykonalności lub tworzenia Warunków Roblox lub z nimi związanych, w tym między innymi wszelkich roszczeń, że całość lub jakkolwiek część Warunków Roblox jest nieważna lub podlega unieważnieniu; jednak w przypadku sporu dotyczącego tego, na którą konkretną wersję Warunków Roblox użytkownik wyraził zgodę, sąd rozstrzygnie tę konkretną kwestię przed rozpoczęciem arbitrażu. Niniejszą Umowę arbitrażową należy interpretować szeroko i będzie ona obowiązywać po rozwiązaniu Warunków Roblox.

- viii. Rozdzielność postanowień. Jeśli którekolwiek z postanowień niniejszej Umowy arbitrażowej zostanie uznane za niewykonalne, postanowienie to zostanie wyłączone, a pozostała część Umowy arbitrażowej pozostanie w pełnej mocy. Jeśli sąd zdecyduje, że obowiązujące prawo wyklucza egzekwowanie niniejszej Umowy arbitrażowej w odniesieniu do konkretnego roszczenia, wówczas roszczenie to musi zostać wyłączone z arbitrażu, podczas gdy pozostałe roszczenia będą nadal rozstrzygane w drodze wiążącego arbitrażu.
- ix. Rezygnacja. Użytkownik może całkowicie zrezygnować z Umowy arbitrażowej i rozstrzygać wszelkie spory z nami, wysyłając pisemne powiadomienie do Roblox w ciągu 30 dni od zarejestrowania się w usługach po raz pierwszy. Następnie użytkownik może zrezygnować z istotnych zmian w Umowie arbitrażowej wyłącznie poprzez wysłanie pisemnego powiadomienia w ciągu 30 dni od dostarczenia przez Roblox powiadomienia o tych zmianach (chyba że obowiązujące prawo wymaga dłuższego okresu). W obu przypadkach, aby zrezygnować, użytkownik musi wysłać pisemne powiadomienie zatytułowane „Arbitration Opt-Out Notice” do Roblox Corporation, Dział Prawny, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, USA listem poleconym U.S. Mail lub za pośrednictwem Federal Express (lub jego międzynarodowego odpowiednika). Aby powiadomienie o rezygnacji było ważne, musi zostać przesłane do Roblox od użytkownika, który chce zrezygnować (lub opiekuna tego użytkownika) i zawierać (a) imię i nazwisko użytkownika, nazwę użytkownika Roblox i adres e-mail, (b) wyraźne oświadczenie, że użytkownik chce zrezygnować z Umowy arbitrażowej lub chce zrezygnować z istotnej zmiany Umowy arbitrażowej, w zależności od przypadku oraz (c) podpis użytkownika (lub podpis opiekuna użytkownika, jeśli użytkownik jest osobą niepełnoletnią). W przypadku rezygnacji z istotnej zmiany, powiadomienie musi również wskazywać konkretną istotną zmianę, z której użytkownik chce zrezygnować. Powiadomienie o rezygnacji dotyczy tylko Umowy arbitrażowej; wszystkie inne części Warunków Roblox będą nadal obowiązywać użytkownika i Roblox. Ponadto powiadomienie o rezygnacji nie odwołuje ani w żaden inny sposób nie wpływa na jakąkolwiek wcześniejszą zgodę na Umowę arbitrażową. Rezygnując z istotnej zmiany Umowy arbitrażowej, użytkownik wyraża zgodę na rozstrzyganie wszelkich sporów zgodnie z językiem

ostatniej zaakceptowanej wersji Umowy arbitrażowej.

x. Wyjątki. Umowa arbitrażowa podlega następującym wyjątkom:

- Użytkownicy i Roblox zachowują prawo do udziału w zbiorowym rozstrzygnięciu roszczeń.
- Umowa arbitrażowa nie ma zastosowania do użytkowników, którzy nie są mieszkańcami Stanów Zjednoczonych, ani do użytkowników, którzy (zgodnie z podsekcją (ix) powyżej) w sposób prawidłowy zrezygnują z całej Umowy arbitrażowej w ciągu 30 dni od zarejestrowania się w usługach po raz pierwszy.
- Jeśli spór podlega jurysdykcji sądu ds. drobnych roszczeń, użytkownik lub Roblox mogą (po zaangażowaniu się w proces ONRS) zdecydować się na wniesienie sporu do sądu ds. drobnych roszczeń w hrabstwie zamieszkania użytkownika lub w Najwyższym Sądzie Kalifornii w hrabstwie San Mateo.
- Jeśli spór obejmuje roszczenie dotyczące naruszenia praw patentowych, praw autorskich, znaków towarowych lub tajemnic handlowych, użytkownik lub Roblox mogą wystąpić z roszczeniem do sądu federalnego lub stanowego, zgodnie z punktem 17.

c. **Terminy wnoszenia sporów.** UŻYTKOWNIK I ROBLOX ZGADZAJĄ SIĘ, ŻE WSZELKIE ROSZCZENIA WYNIKAJĄCE Z USŁUG LUB Z NIMI ZWIĄZANE MUSZĄ ZOSTAĆ ZŁOŻONE W CIĄGU JEDNEGO (1) ROKU OD POWSTANIA ROSZCZENIA, W INNYM PRZYPADKU BĘDĄ TRWALE PRZEDAWNIONE.

14 ▼ Prawo właściwe, jurysdykcja i właściwość miejscowa sądu.

- a. O ile niniejsze Warunki Roblox nie stanowią inaczej, podlegają one prawu stanu Kalifornia bez względu na konflikt norm prawnych.
- b. Z wyjątkiem pozwów w sądach ds. drobnych roszczeń, wszelkie spory, które nie podlegają Umowie arbitrażowej zgodnie z punktem 13 powyżej (w tym jeśli Umowa arbitrażowa zostanie z jakiegokolwiek powodu uznana za niewykonalną), mogą być rozstrzygane wyłącznie w sądach federalnych lub stanowych hrabstwa San Mateo w Kalifornii, a użytkownik i Roblox wyrażają zgodę na właściwość tych sądów do takich celów, chyba że ogólne rozporządzenie o ochronie danych Unii Europejskiej stanowi inaczej.

15 ▼ Zastrzeżenia; Brak gwarancji.

- a. **Zastrzeżenie dotyczące TGU.** Z wyjątkiem przypadków wymaganych przez obowiązujące prawo, Roblox nie ponosi odpowiedzialności i ani Roblox nie jest zobowiązany do sprawdzania, zatwierdzania, edytowania lub kontrolowania jakichkolwiek TGU, które użytkownicy, twórcy lub inne osoby publikują lub w inny sposób udostępniają w usługach. Roblox może jednak w dowolnym momencie, bez powiadomienia i bez żadnych zobowiązań wobec użytkownika, usunąć, edytować, zablokować lub zawiesić dostępność dowolnych TGU, które zdaniem Roblox naruszają Warunki Roblox lub są w inny sposób niewłaściwe. Użytkownik rozumie, że podczas korzystania z usług będzie widział TGU z różnych źródeł i rozumie, że TGU mogą być niedokładne, obraźliwe lub budzące zastrzeżenia. Użytkownik zgadza się zrzec i zrzeka się wszelkich prawnych lub słusznościowych praw lub środków zaradczych, które ma lub może mieć przeciwko Roblox w związku z TGU. W przypadku powiadomienia przez użytkownika lub właściciela treści, że TGU rzekomo narusza Warunki platformy Roblox, Roblox może przeprowadzić dochodzenie i zdecydować o usunięciu lub zablokowaniu dostępu do TGU (co Roblox może zrobić w dowolnym momencie, bez powiadomienia). Celem Roblox jest zapewnianie wiodącej w branży moderacji i filtrowania tekstu w Usługach w celu zapewniania przestrzegania Warunków użytkownika i Standardów społeczności, ale żaden z takich systemów nie jest niezawodny. W związku z tym Roblox nie może zapewnić, że użytkownicy nie natkną się na treści, które naruszają Warunki użytkownika i Standardy społeczności Roblox.
- b. **Oceny treści.** Oceny poziomu treści dla dorosłych lub deskryptory treści dla projektu mogą być od czasu do czasu modyfikowane, na przykład na podstawie dodatkowych informacji zgłoszonych Roblox lub zmian wprowadzonych w projekcie przez twórcę. Użytkownik ponosi wyłączną odpowiedzialność za sprawdzenie ocen poziomu treści dla dorosłych i deskryptorów treści dla danego projektu w celu ustalenia, czy takie zmiany zostały wprowadzone. Roblox nie gwarantuje dokładności ocen poziomu treści dla dorosłych. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Roblox nie ponosi odpowiedzialności za dokładność, kompletność, ważność lub jakość jakichkolwiek ocen poziomu treści dla dorosłych lub deskryptorów treści.
- c. **Stan znany użytkownikowi.** USŁUGI ORAZ WSZYSTKIE MATERIAŁY I TREŚCI DOSTĘPNE ZA POŚREDNICTWEM USŁUG SĄ DOSTARCZANE „W STANIE ZNANYM UŻYTKOWNIKOWI” I „W MIARĘ DOSTĘPNOŚCI”, BEZ JAKICHKOLWIEK GWARANCJI LUB WARUNKÓW, WYRAŻNYCH LUB DOROZUMIANYCH. W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO ROBLOX I CZŁONKOWIE ZARZĄDU ROBLOX, DYREKTORZY, PRACOWNICY, KONSULTANCI, PODMIOTY STOWARZYSZONE, INWESTORZY, PARTNERZY BIZNESOWI, PODMIOTY ZALEŻNE I PRZEDSTAWICIELE (ZWANI ŁĄCZNIE „**PODMIOTAMI STOWARZYSZONYMI**”) ZRZEKAJĄ SIĘ WSZELKICH GWARANCJI JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU, WYRAŻNYCH LUB DOROZUMIANYCH,

ZWIĄZANYCH Z USŁUGAMI I WSZYSTKIMI MATERIAŁAMI I TREŚCIAMI DOSTĘPNYMI ZA POŚREDNICTWEM USŁUG, W TYM: (A) WSZELKICH DOROZUMIANYCH GWARANCJI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, ZDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, TYTUŁU PRAWNEGO, SPOKOJNEGO KORZYSTANIA LUB NIENARUSZANIA PRAW; ORAZ (B) WSZELKICH GWARANCJI WYNIKAJĄCYCH Z PRZEBIEGU TRANSAKCJI, UŻYTKOWANIA LUB HANDLU. PODMIOTY STOWARZYSZONE NIE GWARANTUJĄ, ŻE USŁUGI LUB JAKAKOLWIEK CZĘŚĆ USŁUG, LUB JAKIEKOLWIEK MATERIAŁY LUB TREŚCI OFEROWANE ZA POŚREDNICTWEM USŁUG, W TYM, BEZ OGRANICZEŃ, WSZELKIE TŁUMACZENIA TREŚCI, BĘDĄ NIEPRZERWANE, BEZPIECZNE LUB WOLNE OD BŁĘDÓW, WIRUSÓW LUB INNYCH SZKODLIWYCH ELEMENTÓW, I NIE GWARANTUJĄ, ŻE KTÓRYKOLWIEK Z TYCH PROBLEMÓW ZOSTANIE NAPRAWIONY.

- d. **Brak odpowiedzialności.** ŻADNE PORADY ANI INFORMACJE, USTNE LUB PISEMNE, UZYSKANE PRZEZ UŻYTKOWNIKA OD ROBLOX LUB JAKIEKOLWIEK MATERIAŁY LUB TREŚCI DOSTĘPNE ZA POŚREDNICTWEM USŁUG NIE BĘDĄ STANOWIĆ JAKIEJKOLWIEK GWARANCJI DOTYCZĄCEJ KTÓREGOKOLWIEK Z PODMIOTÓW STOWARZYSZONYCH LUB ROBLOX, KTÓRA NIE ZOSTAŁA WYRAŹNIE OKREŚLONA W WARUNKACH ROBLOX. UŻYTKOWNIK PONOSI WSZELKIE RYZYKO ZA WSZELKIE SZKODY, KTÓRE MOGĄ WYNIKAĆ Z KORZYSTANIA PRZEZ UŻYTKOWNIKA Z USŁUG LUB DOSTĘPU DO NICH, KONTAKTÓW UŻYTKOWNIKA Z INNYMI UŻYTKOWNIKAMI USŁUG ORAZ WSZELKICH MATERIAŁÓW LUB TREŚCI DOSTĘPNYCH ZA POŚREDNICTWEM USŁUG. OGRANICZENIA TE MAJĄ ZASTOSOWANIE W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO.

16 ▼ Ograniczenie odpowiedzialności.

W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, W ŻADNYM WYPADKU ROBLOX I PODMIOTY STOWARZYSZONE NIE BĘDĄ PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI WOBEC UŻYTKOWNIKA ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, SZCZEGÓLNE, WYNIKOWE LUB MORALNE (W TYM SZKODY ZA UTRATĘ ZYSKÓW, REPUTACJI LUB INNE STRATY NIEMATERIALNE) WYNIKAJĄCE Z DOSTĘPU UŻYTKOWNIKA DO USŁUG LUB KORZYSTANIA Z NICH BĄDŹ Z NIM ZWIĄZANE, LUB NIEMOŻNOŚCI DOSTĘPU LUB KORZYSTANIA PRZEZ UŻYTKOWNIKA Z USŁUG LUB JAKICHKOLWIEK MATERIAŁÓW LUB TREŚCI W USŁUGACH, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY SĄ ONE OPARTE NA GWARANCJI, UMOWIE, CZYNIE NIEDOZWOLONYM (W TYM ZANIEDBANIU), USTAWIE LUB JAKIEJKOLWIEK INNEJ TEORII PRAWNEJ I NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY ROBLOX ZOSTAŁ POINFORMOWANY O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA SZKODY.

W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, UŻYTKOWNIK ZGADZA SIĘ, ŻE ŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ ROBLOX I PODMIOTÓW STOWARZYSZONYCH WOBEC UŻYTKOWNIKA ZA WSZELKIE ROSZCZENIA WYNIKAJĄCE Z LUB ZWIĄZANE Z KORZYSTANIEM LUB NIEMOŻNOŚCIĄ KORZYSTANIA Z JAKIEJKOLWIEK CZĘŚCI USŁUG LUB W INNY SPOSÓB ZGODNIE Z WARUNKAMI ROBLOX, CZY TO NA PODSTAWIE UMOWY, CZYNU NIEDOZWOLONEGO LUB W INNY SPOSÓB, JEST OGRANICZONA DO 1 000 USD (Z WYJĄTKIEM PRZYPADKÓW WSKAZANYCH W PUNKCIE 13 POWYŻEJ LUB W INNY SPOSÓB OKREŚLONYCH W WARUNKACH DLA TWÓRCÓW).

17 ▼ Zwolnienie z odpowiedzialności.

Użytkownik zgadza się, że będzie odpowiedzialny za korzystanie z usług, a ponadto zgadza się bronić i zabezpieczać Roblox i podmioty stowarzyszone przed wszelkimi roszczeniami, odpowiedzialnością, szkodami, stratami i wydatkami, w tym uzasadnionymi honorariami i kosztami obsługi prawnej, wynikającymi z lub w jakikolwiek sposób związanymi z: (a) dostępem użytkownika do usług, korzystaniem z nich lub domniemanym korzystaniem z nich; (b) naruszeniem przez użytkownika jakiegokolwiek części Warunków Roblox, jakiegokolwiek oświadczenia, gwarancji lub umowy, o których mowa w Warunkach Roblox, lub jakiegokolwiek obowiązującego prawa lub regulacji; (c) faktycznym lub domniemanym naruszeniem przez użytkownika jakiegokolwiek prawa strony trzeciej, w tym jakiegokolwiek prawa własności intelektualnej, prawa do wizerunku lub prywatności, prawa własności lub zobowiązania do zachowania poufności; lub (d) jakimkolwiek sporem lub problemem między użytkownikiem a jakąkolwiek stroną trzecią. Roblox zastrzega sobie prawo, na koszt Roblox, do podjęcia się wyłącznej obrony i kontroli wszelkich spraw podlegających zwolnieniu z odpowiedzialności przez użytkownika (bez ograniczania zobowiązań odszkodowawczych użytkownika w odniesieniu do tej sprawy), a w takim przypadku użytkownik zgadza się współpracować z Roblox w obronie tego roszczenia.

18 ▼ Informacja dla mieszkańców stanu Kalifornia.

- a. **Reklamacje.** Jeśli użytkownik jest mieszkańcem Kalifornii, zgodnie z punktem 1789.3 kodeksu cywilnego Kalifornii, użytkownik może skontaktować się z jednostką ds. pomocy w składaniu reklamacji Wydziału Usług Konsumenckich Kalifornijskiego

Departamentu Spraw Konsumentów (Complaint Assistance Unit of the Division of Consumer Services of the California Department of Consumer Affairs) na piśmie pod adresem 1625 N. Market Blvd., Suite S-202, Sacramento, CA 95834 lub telefonicznie pod numerem (800) 952-5210 w celu rozpatrzenia reklamacji dotyczących usług lub uzyskania dodatkowych informacji na temat korzystania z usług.

- b. **Osoby niepełnoletnie.** Jeśli użytkownik jest mieszkańcem Kalifornii w wieku poniżej 18 lat, może zażądać od Roblox usunięcia pewnych treści osobistych, które publicznie opublikował w ramach usług, a Roblox zastosuje się do takiego żądania w zakresie dozwolonym i/lub wymaganym przez prawo. Takie treści mogą obejmować dane osobowe, ale nie obejmują (a) anonimowych informacji lub (b) TGU, które użytkownik przesłał do usług (ponieważ otrzymał wynagrodzenie za ich dostarczenie). Aby złożyć taki wniosek, należy skontaktować się z [działem wsparcia platformy Roblox](#). Żądanie musi zawierać nazwę użytkownika i konkretny opis treści, którą chce on usunąć, aby Roblox mógł ją znaleźć. Roblox nie przyjmuje żądań składanych za pośrednictwem poczty, telefonu lub faksu i może nie być w stanie odpowiedzieć, jeśli użytkownik poda niekompletne informacje. Złożenie żądania nie gwarantuje, że opublikowane przez użytkownika informacje zostaną całkowicie usunięte i mogą zaistnieć okoliczności, w których prawo nie wymaga lub nie zezwala na ich usunięcie, nawet jeśli użytkownik złoży takie żądanie.

19 ▼ Inne warunki.

- a. **Postanowienia ogólne.** Niniejsze Warunki użytkownika, wraz ze wszystkimi Warunkami Roblox, stanowią całość umowy między użytkownikiem a Roblox w odniesieniu do usług i korzystania z nich. Użytkownik nie może scedować niniejszych Warunków Roblox ani żadnych swoich praw wynikających z niniejszych Warunków Roblox z mocy prawa lub w inny sposób bez uprzedniej pisemnej zgody Roblox. Roblox może scedować Warunki Roblox w dowolnym momencie na dowolną osobę bez powiadomienia lub zgody. Niniejsza umowa jest wiążąca i działa na korzyść Roblox oraz odpowiednich następców i cesjonariuszy użytkownika. Jeśli jakkolwiek część niniejszych Warunków Roblox zostanie uznana za nieważną lub niewykonalną, niewykonalna część zostanie uznana za skuteczną w największym możliwym zakresie (lub, jeśli nie może być prawnie uznana za skuteczną, zostanie oddzielona od Warunków Roblox), a pozostałe części pozostaną w pełnej mocy. Żadne z postanowień Warunków Roblox nie będzie uważane za przyznające jakiegokolwiek prawa lub korzyści stronie trzeciej (innej niż firma Apple, jak wskazano w punkcie 11c).

- b. **Rozwiązanie; Obowiązki po rozwiązaniu.** W przypadku wypowiedzenia niniejszych Warunków użytkownika lub jakichkolwiek Warunków dodatkowych, w zależności od przypadku, prawa i obowiązki Roblox i użytkownika względem siebie wygasną, z wyjątkiem wszelkich części Warunków Roblox lub Warunków dodatkowych, które ze względu na swój charakter powinny zachować ważność po rozwiązaniu, w tym punktów 6, 10, 11, 12, 13, 15, 16 i 17.
- c. **Zrzeczenie się.** Żadne zrzeczenie się jakiegokolwiek części Warunków Roblox przez użytkownika lub Roblox nie będzie uważane za ciągłe lub dalsze zrzeczenie się takiej części lub jakiegokolwiek innej części Warunków Roblox, a brak dochodzenia przez Roblox lub użytkownika jakichkolwiek praw lub części Warunków Roblox nie będzie uważany lub w inny sposób nie będzie stanowić zrzeczenia się takiego prawa lub części.
- d. **Interpretacja.** Nagłówki punktów w niniejszych Warunkach Roblox mają charakter informacyjny i nie wpływają na interpretację niniejszych Warunków Roblox. We wszystkich przypadkach, w których Roblox może podjąć decyzję na mocy niniejszych Warunków Roblox, decyzja ta należy wyłącznie do Roblox, według własnego uznania. Warunki Roblox podlegają obowiązującemu prawu, co oznacza, że mają one zastosowanie z wyjątkiem zakresu, w jakim jest to zabronione lub wymagane przez obowiązujące prawo. O ile z kontekstu nie wynika inaczej, ilekroć w Warunkach Roblox występuje słowo „w tym” lub podobne, oznacza ono „w tym, bez ograniczeń”, a ilekroć w Warunkach Roblox występuje słowo „lub”, oznacza ono „i/lub”.
- e. **Zgodność z przepisami prawa.** Korzystając z usług, użytkownik zgadza się przestrzegać wszystkich obowiązujących przepisów prawa. Użytkownik nie będzie bezpośrednio ani pośrednio eksportować, reeksportować ani przekazywać usług do krajów lub osób objętych zakazem (ani zezwalać im na korzystanie z usług). Użytkownik niniejszym oświadcza i gwarantuje, że (i) użytkownik nie znajduje się w kraju, który jest objęty embargiem rządu Stanów Zjednoczonych lub który został uznany przez rząd Stanów Zjednoczonych za kraj „wspierający terroryzm”; oraz (ii) użytkownik nie znajduje się na żadnej liście podmiotów zakazanych lub objętych ograniczeniami rządu Stanów Zjednoczonych.
- f. **Zgoda na komunikację online.** Korzystając z Usług, Użytkownik wyraża zgodę na otrzymywanie określonych komunikatów elektronicznych od Robloxa, jak opisano w [zasadach ochrony prywatności](#), (które zostały włączone do niniejszych Warunków użytkownika przez odniesienie, a korzystając z tych Usług, Użytkownik potwierdza, że się z nimi zapoznał). Ponadto użytkownik zgadza się, że wszelkie powiadomienia, umowy, ujawnienia lub inne wiadomości, które Roblox wysyła do użytkownika drogą elektroniczną, spełniają wszelkie wymogi prawne, zgodnie z którymi taka komunikacja musi mieć formę pisemną. W zakresie dozwolonym przez obowiązujące

prawo użytkownik zgadza się, że za każdym razem, gdy dokonuje transakcji elektronicznej, wyraża zgodę lub wyraża przyzwolenie za pośrednictwem usług, ma to być podpis elektroniczny, który wiąże użytkownika tak, jakby złożył podpis na papierze.

- g. **Dochodzenia; Współpraca z organami ścigania.** Roblox zastrzega sobie prawo do prowadzenia dochodzeń i ścigania wszelkich podejrzewanych lub faktycznych naruszeń niniejszych Warunków. Roblox może ujawnić wszelkie informacje, jeśli jest to konieczne lub właściwe w celu spełnienia wymogów prawa, przepisów, pism procesowych lub żądań ze strony władz.
- h. **Obowiązujący język.** W zakresie, w jakim Warunki Roblox są dostępne w wielu językach, w przypadku jakichkolwiek rozbieżności lub konfliktów między angielską wersją Warunków a jakąkolwiek inną wersją językową, wersja angielska będzie rozstrzygająca.

20 ▼ Informacje kontaktowe.

Usługi są oferowane przez Roblox Corporation z siedzibą pod adresem 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 USA. Użytkownik może skontaktować się z platformą Roblox, wysyłając wiadomość na ten adres, wypełniając [formularz wsparcia Robloxa](#) lub dzwoniąc do Robloxa pod numer (888) 858-2569. Mieszkańcy Kalifornii mogą otrzymać Warunki Roblox pocztą elektroniczną, wysyłając prośbę, w tym swój adres e-mail, na adres podany powyżej.

▼ WARUNKI DLA TWÓRCÓW

Twórcy są sercem społeczności Roblox, a my stworzyliśmy poniższe warunki („**Warunki dla twórców**”), aby określić zasady i wytyczne dotyczące tworzenia i publikowania TGU w ramach usług, a także korzystania z TGU lub innej własności intelektualnej Roblox lub treści w usługach. Niniejsze Warunki dla twórców Roblox mają zastosowanie do wszystkich użytkowników Roblox.

Oprócz niniejszych Warunków dla twórców, twórcy muszą również przestrzegać Warunków użytkownika, zarówno jako twórcy, jak i użytkownicy usług, a także wszelkich Warunków dodatkowych (takich jak [Standardy reklamowe](#) Roblox, [Warunki dotyczące integracji reklam](#), [Informacja o ochronie prywatności rejestrowania danych](#)

[wizualnych twarzy](#) i [Warunki DevEx](#)), które mogą mieć zastosowanie.

Gdy twórcy umieszczają reklamy w swoich Projektach na platformie Roblox, zastosowanie mają Warunki dotyczące integracji reklam.

Należy pamiętać, że Postanowienia uzupełniające mają zastosowanie do: (i) interakcji użytkownika z TGU opublikowanymi w ramach usług przez twórców korzystających z Luobu Studio oraz do przesłania TGU przez twórcę do Luobulesi Game w celu dystrybucji w Chińskiej Republice Ludowej (patrz Załącznik A); (ii) użytkowników w Japonii (patrz Załącznik B); (iii) użytkowników w UE/EOG i Wielkiej Brytanii (zwanych łącznie „Europą”) (patrz Załącznik C); oraz (iv) użytkowników w Wietnamie (patrz Załącznik D); (v) użytkowników w Wielkiej Brytanii (patrz Załącznik E); oraz użytkowników w Australii (patrz Załącznik F).

1 ▼ Definicje.

Wszelkie terminy pisane wielką literą, które nie zostały zdefiniowane poniżej, mają znaczenie określone w Warunkach użytkownika lub w [Słowniku Robloxa](#).

2 ▼ Własność intelektualna.

a. Usługi Roblox; Własność; Licencja.

- i. Własność intelektualna Roblox. Warunki określające prawo własności do własności intelektualnej Roblox są określone w punkcie 6.a. Warunków użytkownika.
- ii. Roblox Studio. Roblox udostępnia twórcom bezpłatne narzędzie programistyczne („**Studio**”), które pozwala im tworzyć, rozwijać, modyfikować, obsługiwać i publikować projekty oraz wirtualną zawartość 3D (zwane łącznie „TGU”, zgodnie z pierwotną definicją tego terminu zawartą w Warunkach użytkownika) w ramach usług. Roblox jest właścicielem i/lub kontroluje wszystkie prawa do narzędzia Studio i wszystkich zawartych w nim elementów. Z zastrzeżeniem przestrzegania przez twórcę niniejszych Warunków dla twórców, Roblox udziela twórcy niewyłącznej, ograniczonej, odwołalnej, niepodlegającej sublicencjonowaniu i niezbywalnej licencji na korzystanie z narzędzia Studio wyłącznie w celu tworzenia, rozwijania, modyfikowania, przesyłania i publikowania TGU twórcy w ramach usług („**Licencja narzędzia Studio**”). Twórca może używać narzędzia Studio wyłącznie w

sposób zgodny z niniejszymi Warunkami dla twórców.

- iii. Usługi rozszerzone Roblox. Roblox zapewnia Twórcom narzędzia do zarządzania sposobem korzystania z usług i płatnościami poza domyślnymi limitami Roblox dla [niektórych usług](#). W przypadku przekroczenia domyślnych limitów i braku rejestracji dla Usług rozszerzonych, użytkownik upoważnia Roblox do odliczenia Robuxów z salda Robuxów użytkownika w kwocie odpowiadającej nadmiernemu wykorzystaniu. Roblox powiadomi użytkownika o wszelkich takich potrąceniach. Jeśli saldo Robuxów jest niewystarczające do pokrycia należnej kwoty, Roblox może (a) wstrzymać wydawanie Robuxów oraz (b) ustawić Projekty, które przekroczyły domyślne limity usług, jako prywatne do momentu spłaty należnej kwoty. Dalsze korzystanie z usług powyżej domyślnych limitów oznacza akceptację niniejszej zgody na odzyskanie kosztów. Więcej informacji o usługach rozszerzonych znajdziesz [tutaj](#).
- iv. Szablony Roblox. „**Szablony**” są udostępniane przez Roblox (zazwyczaj za pośrednictwem narzędzia Studio) i służą jako punkt wyjścia, z którego twórcy mogą korzystać, aby łatwiej tworzyć TGU. Roblox posiada lub kontroluje wszystkie prawa do wszystkich szablonów i wszystkich elementów w nich zawartych oraz udostępnia szablony twórcom zgodnie z Licencją narzędzia Studio. Twórcy mogą korzystać z szablonów wyłącznie w sposób zgodny z niniejszymi Warunkami dla twórców. Korzystanie z szablonu nie daje twórcy żadnych praw własności do tego szablonu.
- v. Klasyczne awatary Roblox. Roblox stworzył, posiada całą własność intelektualną i udostępnia twórcom do użytku wyłącznie w usługach określone modele, które obejmują (a) awatary pochodzące z modelu zbudowanego tylko z 6 części (znane ogólnie jako awatary „R6”); (b) awatary pochodzące z modelu zbudowanego tylko z 15 części (znane ogólnie jako awatary „R15”); oraz (c) z zastrzeżeniem podpunktu 2.b poniżej, wszelkie ich pochodne (które zostaną określone według wyłącznego uznania Roblox), które są oparte lub pochodzą z następujących form ciała opracowanych przez Roblox, które mogą być okresowo zmieniane przez Roblox i jak opisano dalej w poniższych linkach:

- Roblox Chłopiec: <https://www.roblox.com/bundles/109/ROBLOX-Boy>;
- Roblox Dziewczynka: <https://www.roblox.com/bundles/108/ROBLOX-Girl> i <https://www.roblox.com/bundles/282/ROBLOX-Girl>;
- Mężczyzna Roblox: <https://www.roblox.com/bundles/238/Man>;
- Roblox Kobieta: <https://www.roblox.com/bundles/239/Woman>;

(zwane łącznie „**klasycznymi awatarami**”).

Z zastrzeżeniem praw przyznanych Roblox przez twórcę w podpunkcie 2.b poniżej, Roblox przyznaje twórcom (a) prawo do używania takich klasycznych awatarów jako awatarów wyłącznie w ramach usług; (b) prawo do zmieniania, dostosowywania i modyfikowania takich klasycznych awatarów (każdy osobno zwany „**zmodyfikowanym klasycznym awatarem**”) wyłącznie w celu używania takiego zmodyfikowanego klasycznego awatara w usłudze lub w inny sposób dozwolony na mocy niniejszych Warunków dla twórców; oraz (c) niewyłączne prawo do stosowania TGU twórcy do klasycznych awatarów i zmodyfikowanych klasycznych awatarów wyłącznie w usługach.

Ponadto Roblox udziela twórcy każdego zmodyfikowanego klasycznego awatara ograniczonej, niewyłącznej, odwołalnej, niezbywalnej licencji na korzystanie z takiego zmodyfikowanego klasycznego awatara wyłącznie w ramach usług i w inny sposób dozwolony na mocy niniejszych Warunków dla twórców. Roblox zastrzega sobie wszelkie prawa do klasycznych awatarów i zmodyfikowanych klasycznych awatarów, które nie zostały wyraźnie przyznane w niniejszym dokumencie, w tym wyłączne prawo do tworzenia dzieł pochodnych zawierających klasyczne awatary i zmodyfikowane klasyczne awatary.

Twórcy nie mogą w żadnym wypadku wykorzystywać klasycznych awatarów lub zmodyfikowanych klasycznych awatarów (w tym jakichkolwiek ich części) w związku z jakimkolwiek fizycznym lub cyfrowym towarem, filmem, programem telewizyjnym, sztuką teatralną, książką lub inną publikacją poza usługami, w każdym przypadku w celu rozdawania lub odpłatnego udostępniania (w tym przyznania licencji lub sprzedaży). Twórca niniejszym oświadcza i gwarantuje, że nie będzie w żaden sposób wykorzystywał klasycznych lub zmodyfikowanych klasycznych awatarów.

- vi. Rodzina czcionek Builder. Roblox udostępnia i posiada wszystkie prawa do własnej rodziny czcionek Builder oraz do tworzenia, opracowywania, modyfikowania, przesyłania i publikowania TGU w usługach. Użycie czcionki Builder jest regulowane i uwarunkowane zgodnością z postanowieniami [licencji czcionki Builder](#). Twórca może używać czcionki Builder wyłącznie w sposób zgodny z tymi Warunkami dla twórców.
- vii. Inne treści Roblox. Roblox, według własnego uznania, może tworzyć, programować i udostępniać w ramach usług i za ich pośrednictwem inne treści („**inne treści na platformie Roblox**”). Z zastrzeżeniem przestrzegania przez twórcę niniejszych Warunków dla twórców, Roblox udziela twórcy niewyłącznej, ograniczonej, odwołalnej, niezbywalnej licencji na korzystanie z takich innych treści na platformie

Roblox wyłącznie w ramach usług i w związku z TGU twórcy („**licencja na inne treści**”). Twórca nie będzie uprawniony do żadnej płatności ani rekompensaty za korzystanie przez niego z innych treści Roblox (w tym ich modyfikacji lub ulepszeń).

- viii. Znaki towarowe Roblox. Twórcom zabrania się używania nazwy „Roblox”, „Blox” i jakiegokolwiek nazwy podobnej do Roblox (co zostanie ustalone według wyłącznego uznania Roblox) w tytułach jakichkolwiek projektów i w nazwach użytkownika, nazwach wyświetlanych oraz nazwach społeczności. Z zastrzeżeniem powyższego ograniczenia i przestrzegania przez twórcę [Wytycznych dotyczących nazwy i logo Roblox](#), Roblox niniejszym udziela twórcy niewyłącznej, osobistej, ograniczonej, odwołalnej, niezbywalnej licencji na używanie znaków towarowych Roblox, zarejestrowanych lub niezarejestrowanych, wyłącznie do użytku w projekcie twórcy w usługach, w tym w związku z tworzeniem zawartości wirtualnej („**licencja na znak towarowy Roblox**”). Cała reputacja wynikająca z jakiegokolwiek użycia przez twórcę znaków towarowych Roblox będzie przysługiwać wyłącznie Roblox. Używanie przez twórcę jakichkolwiek znaków towarowych Roblox poza usługami Roblox (w tym znaku towarowego, który może być zawarty w tytule projektu twórcy) jest dozwolone wyłącznie w sposób określony w [Wytycznych dotyczących nazwy i logo Roblox](#).

Projekty opublikowane przed 22 czerwca 2022 r.: niezależnie od powyższego i z zastrzeżeniem dalszego przestrzegania przez Twórcę niniejszych Warunków dla twórców, [Wytycznych dotyczących nazwy i logo Roblox](#) oraz pozostałych Warunków platformy Roblox, Twórcy, którzy opublikowali projekty w ramach Usług przed 22 czerwca 2022 r. zawierające słowa „Roblox”, „Blox” lub podobne nazwy w tytule, mogą zachować te nazwy i, w stosownych przypadkach, nazwę(y) Twórcy, użytkownika (lub użytkowników), społeczności powiązane z takim projektem (lub projektami). Każdemu twórcy takiego projektu Roblox niniejszym rozszerza licencję na korzystanie ze znaków towarowych Roblox w celu ich wykorzystania w związku z tytułem projektu użytkownika.

- ix. Wypowiedzenie licencji. Roblox zastrzega sobie prawo do wypowiedzenia lub modyfikacji licencji narzędzia Studio, licencji szablonu, licencji na inne treści Roblox i licencji na korzystanie ze znaków towarowych Roblox w dowolnym momencie i z dowolnego powodu.
- b. **Treści generowane przez użytkowników (TGU).**
- i. Własność TGU. Z wyjątkiem zmodyfikowanych klasycznych awatarów i z zastrzeżeniem praw i licencji udzielonych przez twórcę w niniejszych Warunkach dla twórców (i wszelkich stosownych Warunkach dodatkowych), w stosunkach między

twórcą a Roblox lub twórcą a użytkownikami, twórca zachowuje wszelkie prawa autorskie, które może posiadać do wszelkich TGU, które twórca kiedykolwiek stworzył lub stworzy (samodzielnie lub z udziałem innych osób) i publikuje lub udostępnia w ramach usług (z wyłączeniem wszelkiej innej niż TGU własności intelektualnej Roblox, która może być w nich zawarta).

- ii. Licencja Roblox na TGU. Niezależnie od jakichkolwiek sprzecznych postanowień zawartych w Warunkach dodatkowych mających zastosowanie do określonej funkcji, w zamian za korzystanie z Usług i za potencjał twórcy do zarabiania Robuxów twórca udziela Roblox bezterminowego, ogólnosięwiatowego, niewyłącznego, wolnego od opłat prawa i licencji (z prawem do udzielania sublicencji dowolnej osobie lub podmiotowi, w tym między innymi innym użytkownikom i twórcom) do hostowania, przechowywania, przekazywania, tłumaczenia, uruchamiania, lokalizowania, publikowania, publicznego wyświetlania, publicznego wykonywania (w tym za pomocą cyfrowych transmisji audio i na zasadzie „through-to-the-audience”), powielania (w tym w synchronizacji czasowej z obrazami wizualnymi), modyfikowania, adaptowania, tworzenia dzieł pochodnych, ulepszania, rozpowszechniania i wykorzystywania w dowolnym celu biznesowym związanym z Usługami (w tym między innymi w związku z obsługą, dostarczaniem, promowaniem lub ulepszaniem Usług lub Roblox, w tym między innymi w związku z trenowaniem i rozwijaniem modeli uczenia maszynowego i powiązanych modeli) wszelkich TGU i wszelkich powiązanych danych interakcji w Usługach, w tym danych wejściowych i wyjściowych w Studio, które odnoszą się do tworzenia i modyfikowania takich TGU, w całości lub w części (w tym wszelkich włączonych lub powiązanych znaków towarowych i podstawowego kodu źródłowego oraz skryptów), które twórca publikuje lub udostępnia w ramach Usług lub za ich pośrednictwem.

Niezależnie od powyższego, twórca przyznaje również Roblox wyłączne, ogólnosięwiatowe, nieodwołalne, bezterminowe, w pełni opłacone, podlegające sublicencjonowaniu prawo do stosowania TGU twórcy względem klasycznego awatara lub zmodyfikowanego klasycznego awatara, zarówno w usługach, jak i poza nimi; pod warunkiem jednak, że prawo Roblox poza usługami wyraźnie wyklucza prawo do stosowania (a) koszulek, spodni lub koszulek zaprojektowanych przez twórcę (z wyłączeniem jakiejkolwiek własności intelektualnej Roblox, która może być w nich zawarta); (b) znaków towarowych będących własnością twórcy lub przez niego kontrolowanych; (c) materiałów chronionych prawem autorskim będących własnością twórcy lub przez niego kontrolowanych, które zostały opublikowane

poza usługami przed opublikowaniem ich przez twórcę w ramach usług.

Z zastrzeżeniem praw i licencji udzielonych w niniejszym dokumencie, w zakresie, w jakim twórca posiada lub uzyskuje jakiekolwiek prawa, tytuły lub udziały w jakimkolwiek zmodyfikowanym klasycznym awatarze, twórca niniejszym nieodwołalnie przenosi na Roblox wszystkie takie prawa, tytuły i udziały. Powyższe przeniesienie obejmuje wszelkie prawa własności intelektualnej i inne prawa własności, w tym prawa do wszelkich licencji udzielonych przez takiego twórcę. Obejmuje ono również prawa do wszelkich zmodyfikowanych klasycznych awatarów opracowanych zgodnie z wcześniejszymi wersjami niniejszych Warunków Roblox. Niezależnie od powyższego, Roblox może, według własnego uznania, zezwolić twórcy, który dostosował klasyczny awatar lub zmodyfikowany klasyczny awatar tak, że nie wydaje się on już podobny do klasycznego awatara lub zmodyfikowanego klasycznego awatara (lub jakichkolwiek ich pochodnych, wszystko według uznania Roblox), na otrzymanie wszelkich praw, tytułów i udziałów w takim dostosowanym klasycznym awatarze lub zmodyfikowanym klasycznym awatarze, pod warunkiem że twórca udzieli Roblox bezterminowego, ogólnoswiatowego, niewyłącznego, nieodpłatnego prawa i licencji omówionych w tym punkcie.

Twórca zgadza się również udostępnić swoje TGU we wszelkich mediach lub kanałach dystrybucji znanych obecnie lub opracowanych w przyszłości w związku z reklamą i marketingiem usług lub Roblox zgodnie z niniejszym zezwoleniem, nawet jeśli twórca skorzystał z prawa do bycia zapomnianym na mocy RODO lub równoważnego prawa na mocy innych przepisów dotyczących ochrony prywatności (wszystkie powyższe punkty niniejszego punktu łącznie zwane są „**licencją TGU**”).

Prawo Roblox do wprowadzania na rynek i reklamowania Usług lub Roblox z wykorzystaniem TGU twórcy (za wyjątkiem zmodyfikowanych awatarów klasycznych) („**użytek dodatkowy**”) obejmuje wykorzystywanie takich TGU do promowania, wprowadzania na rynek lub reklamowania Usług lub Roblox. Roblox może również wykorzystywać TGU twórcy do celów niekomercyjnych i edukacyjnych w celu promowania usług (przy czym Roblox w uzasadniony sposób określi, czy wykorzystanie jest niekomercyjne czy edukacyjne). Poza możliwością zarabiania Robuxów, Roblox nie jest zobowiązany do przyznania twórcy jakiegokolwiek wzmianki o jego autorstwie lub rekompensaty z jakiegokolwiek powodu, ani też Roblox nie jest zobowiązany do korzystania z licencji udzielonej przez twórcę w tym punkcie lub wykorzystywania jakichkolwiek praw przyznanych w niniejszym dokumencie.

Twórca zachowuje prawo do usuwania lub aktualizowania dowolnych lub wszystkich treści w ramach projektu w dowolnym momencie i według własnego uznania (przy czym twórca usunie lub zaktualizuje takie treści, jeśli będzie to wymagane przez prawo), pod warunkiem że niezależnie od takiej aktualizacji lub usunięcia i niezależnie od rozwiązania niniejszych Warunków dla twórców lub zamknięcia lub zawieszenia konta twórcy: (i) chyba, że nie jest to już możliwe z powodu usunięcia projektu, wirtualna zawartość stworzona przez twórcę, która została ważnie zakupiona lub w inny ważny sposób uzyskana przez użytkownika, może być nadal dostępna i używana przez takiego użytkownika przez czas nieokreślony (lub, w przypadku subskrypcji TGU, przez czas trwania zakupionego okresu subskrypcji) zgodnie z warunkami i zasadami usług oraz z zastrzeżeniem tych warunków i zasad oraz (ii) prawo Roblox do korzystania z wszelkich TGU lub innych treści, które są już używane przez Roblox na podstawie licencji lub w inny sposób zgodnie z niniejszymi Warunkami platformy Roblox lub są już używane przez Roblox w ramach wykorzystania dodatkowego, będzie kontynuowane bezterminowo.

Oprócz prawa Roblox do udzielania sublicencji na TGU twórcy, twórca, publikując określone TGU w usłudze, może zostać zapytany, czy chciałby udostępnić takie TGU bezpośrednio innym użytkownikom. Twórca nie jest do tego zobowiązany, ale jeśli zgodzi się na przyznanie takiego prawa, wówczas inni użytkownicy mogą wykorzystywać TGU twórcy do tworzenia własnych projektów i innych TGU w usługach bez żadnych dalszych zobowiązań wobec twórcy.

W przypadku, gdy wirtualna zawartość twórcy jest sprzedawana lub w inny sposób dostarczana użytkownikowi, twórca zgadza się, że zgodnie z prawami przyznanymi Roblox w niniejszym dokumencie i niezależnie od tego, czy wirtualna zawartość została sprzedana lub dostarczona użytkownikowi przez twórcę, Roblox może zezwolić użytkownikowi na dalszy dostęp do takiej wirtualnej zawartości i korzystanie z niej przez czas nieokreślony (zgodnie z Warunkami Roblox i z ich zastrzeżeniem), nawet jeśli wirtualna zawartość nie jest już w inny sposób dostępna w usługach.

Prawa Roblox wynikające z niniejszej licencji na TGU pozostają w mocy, jeśli konto twórcy zostanie zamknięte z powodu naruszenia lub pogwałcenia przez twórcę niniejszych Warunków dla twórców lub jakichkolwiek Warunków Roblox.

- iii. Prawa przyznane na zasadzie „through-to-the-audience”. Prawa przyznane przez twórcę w niniejszych Warunkach dla twórców są dostarczane na zasadzie „through-

- the-audience”, co oznacza, że właściciele lub operatorzy usług stron trzecich nie będą ponosić oddzielnej odpowiedzialności wobec twórcy lub kogokolwiek innego za TGU, które twórca udostępnił w ramach usług lub wykorzystał w ramach usług stron trzecich za pośrednictwem usług Roblox.
- iv. Upoważnienie do publikowania TGU w ramach usług. Twórcy nie wolno publikować lub w inny sposób udostępniać jakichkolwiek TGU w ramach usług, jeśli nie jest on właścicielem lub nie jest w pełni upoważniony do przyznania praw do wszystkich części tych TGU. Nie ograniczając zobowiązań twórcy wynikających z punktu 11 niniejszych Warunków dla twórców (i wszystkich innych zobowiązań określonych w Warunkach Roblox), twórca zgadza się zapłacić wszystkie kwoty należne jakiegokolwiek osobie w wyniku opublikowania lub udostępnienia TGU przez twórcę w ramach usług.
 - v. Zawieszenie dostępności TGU. Roblox może, według własnego uznania, zawiesić dostępność lub usunąć dowolne TGU lub inne treści w ramach usług w dowolnym czasie i na dowolny okres, w tym bezterminowo, bez powiadomienia, jeśli takie TGU lub inne treści naruszają jakiegokolwiek przepisy prawa lub prawa własności intelektualnej lub reguły lub jakiegokolwiek wytyczne lub zasady związane z usługami lub jeśli Roblox stwierdzi według własnego uznania, że takie TGU wyrządzają lub mogą wyrządzić szkodę użytkownikom, usługom lub reputacji Roblox. Roblox nie jest i nie będzie w żaden sposób zobowiązany wobec twórcy w związku z zawieszeniem jakichkolwiek TGU zgodnie z niniejszym punktem.
 - vi. Ograniczenia w korzystaniu z TGU. Niezależnie od prawa własności twórcy do TGU (innych niż zmodyfikowane awatary klasyczne i prawo do stosowania zawartości wirtualnej i innych TGU względem awatarów klasycznych i zmodyfikowanych awatarów klasycznych) jak określono powyżej i bez ograniczania jakichkolwiek ograniczeń określonych w niniejszym dokumencie, twórca w żadnym wypadku nie może wykorzystać TGU twórcy (w jakimkolwiek medium lub formie, w tym w ramach usług lub poza nimi): (a) w sposób obraźliwy, zniesławiający, jednoznacznie seksualny lub w inny sposób budzący zastrzeżenia (w każdym przypadku określony przez Roblox według własnego uznania); (w związku z fałszywymi, zniesławiającymi, oszczerczymi lub szkalującymi oświadczeniami dotyczącymi Roblox lub (c) w sposób, który ma na celu lub może sugerować lub sprawiać wrażenie, że twórca jest powiązany z Roblox lub że Roblox popiera twórcę lub korzystanie przez niego z odpowiednich TGU.
 - vii. Naruszenie prawa i ustawa DMCA. Roblox wspiera kreatywność i szanuje prawa własności intelektualnej innych osób, w tym twórców. Każdy właściciel praw autorskich lub przedstawiciel właściciela praw autorskich lub znaku towarowego (w tym inni twórcy, którzy są właścicielami lub przedstawicielami właściciela praw

autorskich lub znaku towarowego, łącznie zwani „właścicielami praw”), który uważa, że jakakolwiek treść w usługach (w tym TGU) narusza jego prawa autorskie lub znaki towarowe, może przestać powiadomienie zgodnie z procesem zgłaszania opisanym w punkcie 6.d. Warunków użytkownika. Jak wspomniano w Warunkach Roblox, Roblox, w odpowiednich okolicznościach, może zamknąć konta użytkowników (lub twórców), których Roblox uzna, według własnego uznania, za osoby wielokrotnie naruszające przepisy ustawy DMCA.

- viii. Narzędzia z zakresu własności intelektualnej. Roblox oferuje pakiet narzędzi z zakresu własności intelektualnej, które umożliwiają właścicielom praw wykrywanie ich własności intelektualnej na platformie Roblox i zarządzanie nią. Jeśli właściciel praw uważa, że jego własność intelektualna jest wykorzystywana w projekcie użytkownika, może on zażądać usunięcia treści z tego projektu lub zażądać usunięcia projektu. Gdy właściciel praw rości sobie prawa do treści w projekcie użytkownika, zezwala on na pozostawienie projektu na platformie w zamian za określone korzyści. Po pierwsze, właściciel praw otrzyma część wszystkich zarobionych Robuxów, które można przypisać do projektu użytkownika. Obejmuje to część Robuxów zarobionych dzięki zawartości wirtualnej, reklamom i wypłatom opartym na zaangażowaniu. Po drugie, właściciel praw może monitorować projekt użytkownika, w którym to przypadku właściciel praw może otrzymywać zagregowane dane dotyczące zaangażowania użytkownika w projekt. Po trzecie, właściciel praw może wymagać od użytkownika podjęcia uzasadnionych kroków w celu zapewnienia zgodności z dodatkowymi standardami dotyczącymi treści. Jeśli właściciel praw rości sobie prawo do treści w projekcie użytkownika, użytkownik będzie miał ograniczony czas na zakwestionowanie lub odwołanie się od roszczenia, jeśli uważa, że jego projekt został zidentyfikowany błędnie lub jeśli usunął roszczoną treść. Dodatkowe informacje i instrukcje dotyczące sposobu kwestionowania lub odwoływania się zostaną dostarczone użytkownikowi, jeśli właściciel praw rości sobie prawo do treści w projekcie użytkownika. W okresie, gdy posiadacz praw zgłasza roszczenia do treści w projekcie użytkownika, w tym w trakcie trwania jakiegokolwiek sporu lub procesu odwołania, użytkownik zgadza się nie podejmować działań prawnych przeciwko posiadaczowi praw w związku z jakimkolwiek roszczeniem wynikającym z obecności jego własności intelektualnej w projekcie użytkownika. Użytkownik zgadza się, że właściciel praw nie będzie ponosił odpowiedzialności za jakiekolwiek podobieństwo między domniemanym Projektem użytkownika, w szczególności elementami pochodnymi opartymi na własności intelektualnej właściciela praw, a jakimkolwiek przyszłymi dziełami właściciela praw.

3 ▼ Grupy i społeczności.

a. Definicje.

1. Społeczność to przestrzeń, w której Twórcy i Użytkownicy mogą dyskutować o Projektach, zgłaszać problemy i na inne sposoby budować silniejsze więzi. Przedmioty sprzedawane na rynku przez Społeczność można znaleźć w zakładce sklepu Społeczności.
2. „Grupa” to rodzaj Społeczności, w skład której wchodzi Twórcy, którzy wspólnie tworzą Treści użytkownika i potencjalnie pozyskują dochód poprzez udział w [Programie DevEx](#).
3. **Funkcje grupowe/społecznościowe.** Utworzenie grupy/społeczności lub dołączenie do niej zapewni użytkownikowi dostęp do dodatkowych funkcji, takich jak zapraszanie członków do grupy/społeczności i przeglądanie próśb o dołączenie do grupy/społeczności. Użytkownik może utworzyć grupę/społeczność, postępując zgodnie z instrukcjami zawartymi w części [Jak utworzyć społeczność](#) lub na stronie [Grupy centrum twórców](#).

- b. **Prawa i uprawnienia.** Uczestnicząc w Grupie, każdy Twórca udziela Właścicielowi (który to Właściciel z czasem może ulec zmianie) jedyne i wyłączne upoważnienia do działania w jego imieniu w celu (i) autoryzowania korzystania przez platformę Roblox z wszelkich TGU stworzonych przez Grupę zgodnie z niniejszymi Warunkami dla twórców lub zgodnie z jakąkolwiek inną umową zawartą między Właścicielem a platformą Roblox oraz (ii) otrzymywania płatności za wszelkie działania podejmowane przez Grupę lub TGU sprzedawane przez nią w ramach Usług lub za ich pośrednictwem. Członkowie Grupy niniejszym zrzekają się wszelkich roszczeń, jakie mogą mieć wobec platformy Roblox z tytułu wszelkich płatności dokonanych na rzecz Właściciela przez Robloxa w imieniu Grupy. Członkowie Grupy zgadzają się też dochodzić zwrotu takich płatności wyłącznie od Właściciela Grupy. Uprawnienia przyznane Właścicielowi Społeczności mogą być modyfikowane w drodze odrębnego porozumienia między członkami Grupy. Z wyjątkiem przypadków przewidzianych przez prawo wszelkie obowiązki księgowe między Właścicielem Grupy a członkami Grupy będą wynikać wyłącznie z pisemnej umowy między członkami Grupy, a Roblox nie będzie związany żadną taką umową.
- c. **Obowiązki właściciela.** Bycie Właścicielem grupy/społeczności to nieoficjalne, dobrowolne stanowisko, z którego mogą korzystać Użytkownicy Usług. Jeżeli użytkownik zostanie Właścicielem, zgadza się:
1. wziąć na siebie odpowiedzialność za utrzymanie zdrowego i bezpiecznego

- środowiska w grupie/społeczności;
2. zagwarantować, że grupa/społeczność działa zgodnie ze [Standardami Społeczności](#);
i
 3. nie może twierdzić, że jest upoważniony do działania w imieniu Roblox.
- d. Właściciel grupy może przypisywać role członkom grupy i zarządzać dystrybucją zdobytych Robuxów, z zastrzeżeniem obowiązujących ograniczeń. Więcej informacji znajduje się w sekcji [Wytyczne dotyczące grupy](#).
- e. **Konsekwencje dla właścicieli.** Roblox nie ponosi odpowiedzialności za działania podejmowane przez Właścicieli i zastrzegamy sobie prawo do odwołania lub ograniczenia możliwości bycia Właścicielem w dowolnym momencie i z dowolnego powodu lub bez powodu, w tym za naruszenie niniejszych Warunków użytkownika. Ponadto, jeśli użytkownik nie wywiąże się ze swoich obowiązków jako Właściciel, Roblox może: (a) wystosować ostrzeżenie; (b) usunąć Treści użytkownika lub grupy/społeczności; (c) wprowadzić ograniczenia dla grupy/społeczności; (d) wyznaczyć nowego Właściciela; i/lub (e) zamknąć lub zawiesić Konto użytkownika.

4 ▼ Gospodarka twórców Roblox.

- a. **Robuxy.**
- i. Licencja na Robuxy. Licencja Twórcy na korzystanie z Robuxów w związku z usługami jest określona w punkcie 3 Warunków użytkownika.
 - ii. Zarabianie Robuxów. Roblox umożliwia twórcom zarabianie Robuxów („zarobione Robuxy”) poprzez sprzedaż lub monetyzację określonych TGU (w tym zawartości wirtualnej i dostępu do projektów), które tworzą w ramach usług. Zarobione Robuxy obejmują wyłącznie Robuxy, które użytkownik zarobił w pełnej zgodności z Warunkami korzystania z Roblox, które obejmują Standardy społeczności Roblox, za pośrednictwem usług, w tym w szczególności bezpośredniej sprzedaży lub innej monetyzacji (np. nagrody dla twórców) zawartości wirtualnej lub innych TGU, które tworzy (samodzielnie lub z grupą) w ramach usług, lub Robuxy przyznawane przez Roblox w wyznaczonych kampaniach promocyjnych. Obejmuje to między innymi zarabianie Robuxów poprzez:
 1. zarobki z ofert na rynku lub w Sklepie dla twórców,
 2. Nagrody dla twórców,
 3. zakupy wirtualnych produktów w projektach,
 4. przychody z reklam w programie dla wydawców oraz

5. opłaty podmiotów stowarzyszonych.

Robuxy uzyskane w sposób inny niż monetyzacja stworzonej przez użytkownika zawartości wirtualnej (takie jak Robuxy uzyskane w ramach planu członkostwa lub premii za polecenie, zakup Robuxów lub karty podarunkowej lub handel/sprzedaż wirtualnych towarów, których użytkownik nie utworzył) nie są uznawane za zarobione Robuxy. Obejmuje to między innymi Robuxy otrzymane poprzez:

1. Zrealizowanie karty podarunkowej lub bezpośredni zakup Robuxów, w tym zakup Robuxów na rzecz innego użytkownika Roblox,
2. Robuxy przyznawane co miesiąc w ramach subskrypcji Roblox
3. handel lub odsprzedaż wirtualnych produktów,
4. Przepustki sprzedawane dla szablonowych projektów bez rzeczywistych wizyt użytkowników,
5. treści zawierające przemoc, które zostały moderowane.

Ustalenie, czy Robuxy są zarobionymi Robuxami, leży wyłącznie w gestii Roblox.

Więcej informacji na temat monetyzacji TGU można znaleźć w Przewodnikach dla deweloperów [tutaj](#).

b. **Sprzedaż TGU.** Roblox umożliwia Twórcom sprzedaż (i) dostępu do Projektów; (ii) Treści oraz (iii) innych TGU, które tworzą w ramach Usług, z zastrzeżeniem poniższych warunków:

- i. Rola przydziału Robuxów: istnieją trzy role zaangażowane w sprzedaż wszystkich TGU (z wyjątkiem dwuwymiarowych przedmiotów wirtualnych (znanych również jako „**ubranie klasyczne**”)) w ramach usług. Każda z ról może być uprawniona do części Robuxów wygenerowanych z danej sprzedaży („**przydział Robuxów**”):
 - Twórca: twórcą jest użytkownik lub grupa, która utworzyła sprzedawane TGU.
 - Sprzedawca/dystrybutor: dystrybutorem jest (i) twórca (jeśli przedmiot jest sprzedawany w projekcie, który twórca również stworzył); (ii) inny twórca w usługach (jeśli przedmiot jest sprzedawany w projekcie, którego twórcę nie stworzył); lub (iii) Roblox (jeśli przedmiot jest sprzedawany na rynku).
 - Platforma: platformą jest zawsze Roblox.

Powyższy przydział Robuxów nie ma zastosowania do sprzedaży klasycznego ubioru, na który składają się spodnie, koszule i koszulki. W przypadku każdego klasycznego ubioru sprzedawanego na rynku, przydział Robuxów jest dzielony między twórcę i platformę.

- ii. Zmiany w przydziale Robuxów. Roblox może w dowolnym momencie, po powiadomieniu twórcy (w dowolny rozsądny sposób), (a) zmienić przydział Robuxów i/lub (b) wprowadzić funkcje umożliwiające dostosowanie niektórych elementów przydziału Robuxów przez osoby zaangażowane w daną sprzedaż.
- iii. Odpowiedzialność twórcy za sprzedaż w ramach usług. Twórca przyjmuje do wiadomości, że Roblox może w imieniu Twórcy gromadzić i wyświetlać Projekty, Treści lub inne TGU stworzone przez Twórcę, aby inni Użytkownicy mogli z nich korzystać w Usługach. Twórca ponosi wyłączną odpowiedzialność za udostępnianie Użytkownikowi Treści lub innych TGU sprzedawanych za pośrednictwem strony szczegółów projektu. Gdy Twórca otrzymuje Robuxy w związku ze sprzedażą TGU Użytkownikowi za pośrednictwem Usług, transakcja odbywa się między Twórcą a Użytkownikiem; Roblox jedynie ułatwia ją, zapewniając Usługi. Jeśli w związku ze sporem Roblox zwróci użytkownikowi (lub innemu twórcy) Robuxy lub prawdziwe pieniądze za dowolne TGU, za które twórca otrzymał Robuxy, Roblox zastrzega sobie prawo do potrącenia lub zatrzymania równoważnej kwoty Robuxów od takiego twórcy.
- iv. Ustalanie cen regionalnych. Ustalanie cen regionalnych pozwala Twórcom uczynić niektóre przedmioty w projekcie lub przedmioty wirtualne bardziej dostępnymi w regionach, w których mogą znajdować się użytkownicy („ceny regionalne”). Twórcy ponoszą wyłączną odpowiedzialność za ustalenie domyślnej ceny przedmiotów wirtualnych lub przedmiotów w projekcie i mogą decydować o regionalizacji tych cen.

Jeśli twórca włączy ustalanie cen regionalnych, cena pierwotnie ustalona przez twórcę dla przedmiotu w projekcie lub przedmiot wirtualnego zostanie dostosowana w kwalifikujących się regionach. Cena regionalna dla każdego obsługiwanego regionu będzie procentem ceny domyślnej z ceną regionalną ustaloną przez twórcę („cena regionalna”). Metodologia cen regionalnych (która może zostać zmodyfikowana w dowolnym momencie) opiera się na regionalnych trendach gospodarczych i parytecie siły nabywczej. Twórcy nie mogą bezpośrednio dostosować indywidualnej ceny regionalnej, ale mogą w dowolnym momencie zmienić cenę domyślną. W przypadku zmiany ceny domyślnej, odpowiednia cena regionalna zostanie zaktualizowana we wszystkich obsługiwanych regionach. Twórcy mogą zdecydować się na wyłączenie ustalania cen regionalnych w dowolnym momencie w Centrum twórców.

Roblox może zawiesić lub zaprzestać ustalania cen regionalnych dla niektórych lub wszystkich przedmiotów w projekcie lub przedmiotów wirtualnych dla dowolnego

lub wszystkich twórców w dowolnym momencie i bez ponoszenia odpowiedzialności. Roblox zapewnia ustalanie cen regionalnych na zasadzie „takie, jakie jest” i zrzeka się wszelkich gwarancji, wyraźnych lub dorozumianych, dotyczących ich dokładności, dostępności lub wpływu na zarobki.

- v. Losowe wirtualne przedmioty. W zależności od lokalizacji użytkownika, twórca może zdecydować się na dostarczanie projektów, które pozwalają użytkownikom na zdobywanie „losowych” wirtualnych przedmiotów (za pomocą Robuxów lub w inny sposób) (każdy z nich zwany „**losowym wirtualnym przedmiotem**”). Jeśli twórca zapewnia użytkownikowi możliwość otrzymania losowego wirtualnego przedmiotu, twórca musi poinformować użytkowników o wszystkich szansach na uzyskanie każdego rodzaju losowego wirtualnego przedmiotu, zanim użytkownik przystąpi do transakcji w celu uzyskania losowego wirtualnego przedmiotu.
Jedynie tytułem przykładu, jeśli projekt twórcy pozwala użytkownikowi na uzyskanie wirtualnej szklanej kulki, którą użytkownik może następnie wrzucić do fontanny, aby otrzymać losowy wirtualny przedmiot, twórca musi ujawnić szanse na otrzymanie przez użytkownika każdego rodzaju losowego wirtualnego przedmiotu, zanim użytkownik wrzuci szklaną kulkę do fontanny.
- c. **Developer Exchange Program.** Roblox umożliwia niektórym twórcom, którzy spełniają określone kryteria i wyrazili zgodę na warunki programu DevEx dostępne [tutaj](#) („Regulamin DevEx”), uczestnictwo w programie Developer Exchange Program („**program DevEx**”). Podczas gdy każdy twórca może korzystać z usług, aby uczyć się kodowania, tworzyć projekty lub przedmioty do zabawy ze znajomymi, a nawet zarobić trochę Robuxów, tylko odnoszący sukcesy twórcy będą w stanie spełnić wysokie wymagania (opisane w Regulaminie DevEx), aby zarabiać pieniądze za pośrednictwem DevEx. Osiągnięcie tego poziomu sukcesu wymaga zazwyczaj dużo czasu, wysiłku, umiejętności i strategii. Nawet wtedy nie ma gwarancji zarobienia pieniędzy. Z zastrzeżeniem pewnych wymagań, zasad i ograniczeń, które Roblox ustala według własnego uznania, twórcy uczestniczący w programie DevEx mogą wymieniać zarobione Robuxy na płatności w prawdziwej walucie w kwocie ustalonej przez Roblox według własnego uznania (kurs wymiany oraz ogólne wymagania, zasady i ograniczenia są opisane w **Regulaminie DevEx**).
- d. **Nagrody dla twórców,** „Nagrody dla twórców” to program zachęt, który pozwala użytkownikowi zarabiać Robuxy („Wypłacane nagrody”) na podstawie określonych interakcji i zakupów na platformie Roblox. Jeśli użytkownik podejmie określone działania zdefiniowane w Ramach wypłacanych nagród („Kwalifikujące się działania”), wypłacane nagrody użytkownika, zgodnie z Ramami wypłacanych nagród mogą zostać zmodyfikowane lub zakończony przez Roblox w dowolnym momencie, według

własnego uznania i bez żadnych zobowiązań wobec twórców z powodu takiego zakończenia lub modyfikacji. Aby kwalifikować się do nagród dla twórców, użytkownik musi zawsze w pełni przestrzegać Warunków korzystania z Roblox, które obejmują Standardy społeczności Roblox. Zastrzegamy sobie prawo do przeglądu, zbadania, a także zawieszenia użytkowników w odniesieniu do nagród dla twórców w przypadkach, gdy zidentyfikujemy zachowanie, które uważamy za nadużycie lub oszustwo, takie jak: (a) próby uzyskania wypłacanych nagród poprzez otwieranie wielu kont przy użyciu różnych adresów e-mail lub przy użyciu różnych numerów telefonów albo botów; (b) próby uzyskania nagrody za polecenie poprzez podszywanie się pod Roblox, inną osobę lub fałszywe przedstawianie swojego powiązania z osobą lub podmiotem; (c) próby namówienia przez użytkownika zarejestrowanych graczy do zakładania nowych kont; (d) posiadanie nieproporcjonalnie wysokiego procenta zwrotu, według wyłącznego uznania Roblox; (e) naruszenie Warunków platformy Roblox i/lub zasad programu. Więcej szczegółowych informacji na temat programu nagród dla twórców można znaleźć [tutaj](#).

- e. **Zachęty:** co pewien czas Roblox może oferować nagrody w ramach zachęt. Dowiedz się więcej [tutaj](#).
- f. **Zastrzeżenie.** Tworzenie projektów lub TGU, które użytkownicy będą lubić lub spędzać w nich czas, jest trudne i może zająć dużo czasu. Roblox nie obiecuje, że projekt lub TGU twórcy odniesie sukces w zdobyciu dużej publiczności lub że czas, wysiłek i koszty, które twórca poświęca na rozwój, reklamę lub obsługę projektu, przyniosą sukces finansowy.

5 ▼ Forum deweloperów i Centrum talentów.

1. **Forum deweloperów.** Forum deweloperów to oficjalne forum dyskusyjne i wsparcia dla twórców Roblox, a także nasze główne miejsce komunikacji i otrzymywania opinii od twórców, dostępne na stronie devforum.roblox.com.
2. **Centrum talentów.** Centrum talentów to usługa, dzięki której twórcy mogą publikować, wyszukiwać i pozyskiwać talenty do współpracy w ramach Projektów Roblox. Twórcy mogą otrzymać zapłatę w Robuxach, dolarach amerykańskich lub jako procent od przychodów uzyskanych z projektu, w zależności od rodzaju projektu. Roblox nie weryfikuje Twórców ani ofert projektów, nie rekomenduje żadnych konkretnych projektów ani ustaleń dotyczących wynagrodzeń i nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakość pracy, płatności za usługi ani rozstrzygnięcie sporów

wynikających ze zleceń rozpoczętych w Centrum talentów.

1. Roblox nie publikuje ofert pracy, nie wykonuje zadań ani nie zatrudnia osób ani zespołów do wykonywania zadań w ramach ofert opublikowanych w Centrum talentów, a żadna okoliczność nie powoduje powstania stosunku pracy, stosunku agencyjnego ani spółki joint venture między Roblox a jakimkolwiek Twórcą uczestniczącym w Centrum talentów.
2. Roblox nie podejmuje decyzji dotyczących zatrudnienia w imieniu twórców oferujących możliwości pracy i nie posiada takich uprawnień od twórców korzystających z Centrum talentów.
3. Roblox nie jest stroną żadnej umowy, którą użytkownik może zawrzeć, i nie nadzoruje, nie kieruje, nie monitoruje ani nie kontroluje wykonywania usług, wynagrodzeń ani ich zlecenia w Centrum talentów lub za jego pośrednictwem.

▼ Technologie i narzędzia AI.

1. W ramach funkcji AI opisanych w punkcie 8 Warunków użytkownika udostępniamy Twórcom określone narzędzia i interfejsy API, które umożliwiają korzystanie z technologii AI, interakcję z nimi lub ich osadzanie podczas tworzenia Projektów lub Treści w ramach Usług („Narzędzia AI”). Narzędzia AI mogą stanowić usługi stron trzecich. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Roblox może, według własnego uznania, ograniczyć korzystanie z narzędzi AI w odniesieniu do określonych grup wiekowych użytkowników. Korzystając z narzędzi AI, użytkownik wyraża zgodę na warunki określone w punkcie 8 Warunków użytkownika, a także na następujące postanowienia:
2. **Obowiązki twórcy** Twórcy, którzy zdecydują się korzystać z narzędzi AI lub innych usług stron trzecich wykorzystujących technologie AI, muszą:
 1. korzystać z narzędzi AI i innych technologii AI w pełnej zgodności z:
 1. wszystkimi obowiązującymi przepisami;
 2. Warunkami platformy Roblox oraz Standardami społeczności; oraz
 3. wszystkimi obowiązującymi warunkami i zasadami usług stron trzecich; oraz
 2. przedstawić użytkownikom jasne informacje dotyczące wykorzystania AI przez siebie lub przez te usługi w ramach oferowanego przez siebie Projektu, w tym następujące informacje oraz wszelkie inne wymagane przez obowiązujące przepisy, że:
 1. AI nie jest człowiekiem; oraz
 2. wyniki generowane przez AI są tworzone w sposób sztuczny, nie odzwierciedlają

- poglądów ani porad człowieka i mogą być niedokładne; oraz
3. w stosownych przypadkach Użytkownik wchodzi w interakcję z chatbotem opartym na AI lub wirtualnym agentem przed rozpoczęciem takiej interakcji lub w jej trakcie.
 3. ponoszą odpowiedzialność za uiszczanie wszelkich należnych opłat oraz muszą przestrzegać wszelkich warunków i zasad określonych przez Usługi stron trzecich.
 3. **Zabronione zastosowania.** Oprócz przypadków zabronionego zastosowania wymienionych w punkcie 8 Warunków użytkownika, twórcy korzystający z narzędzi AI lub innych usług stron trzecich wykorzystujących technologie AI nie mogą:
 1. wprowadzać użytkowników w błąd, sugerując, że wyniki działania AI są dziełem człowieka; oraz
 2. wykorzystywać żadnej AI do bezpośredniej interakcji z użytkownikami, jeśli z samej interakcji lub okoliczności nie wynika w sposób oczywisty, że użytkownicy mają do czynienia z systemem opartym na AI.

7 ▼ API Roblox.

Interfejsy programowania aplikacji Roblox („API”) zostały stworzone, aby pomóc użytkownikom ulepszać ich projekty i aplikacje („klient API”). Roblox nie przejmuje praw własności do klientów API użytkownika. Korzystając z naszych interfejsów API, użytkownik nie nabywa żadnych praw do naszych interfejsów API ani do treści, do których uzyskuje się dostęp za ich pośrednictwem.

[203d] Użytkownik wyraża zgodę na to, że Roblox może monitorować korzystanie z interfejsów API w celu zapewnienia jakości, sprawdzenia zgodności z Warunkami platformy Roblox oraz ulepszania naszych produktów i usług. Monitorowanie to może obejmować dostęp serwisu Roblox do klienta API użytkownika oraz korzystanie z niego, na przykład w celu wykrycia problemów związanych z bezpieczeństwem, które mogłyby mieć wpływ na serwis Roblox lub jego użytkowników.

Roblox może zawiesić dostęp do interfejsów API użytkownika lub klienta API użytkownika bez uprzedzenia, jeśli mamy uzasadnione podstawy, by sądzić, że użytkownik narusza którekolwiek z Warunków platformy Roblox. Użytkownik zobowiązuje się także do:

- Niezakłócania działania systemu monitorowania serwisu Roblox.
- Korzystania z API wyłącznie w sposób opisany w dokumentacji danego API. Ponadto

użytkownikowi nie wolno fałszywie przedstawiać ani ukrywać swojej tożsamości ani tożsamości swojego klienta API podczas korzystania z API.

- Wymagania od użytkowników końcowych przestrzegania obowiązującego prawa, przepisów i Warunków platformy Roblox i nie pozwalania im na świadome naruszania tychże.
- Dokładania wszelkich starań, aby chronić dane użytkowników gromadzone przez klienta API, w tym dane osobowe, przed nieuprawnionym dostępem lub wykorzystaniem, a także do niezwłocznego informowania użytkowników o każdym przypadku nieuprawnionego dostępu lub wykorzystania takich danych w zakresie wymaganym przez obowiązujące prawo.
- Nieudzielania sublicencji na korzystanie z interfejsu API osobom trzecim.

8 ▼ Muzyka w Roblox.

- a. **Muzyka licencjonowana.** Roblox może zdecydować się na udostępnienie twórcy nagrań dźwiękowych i zawartych w nich utworów muzycznych, a także efektów dźwiękowych („**muzyka licencjonowana**”) do wykorzystania w projekcie lub innych TGU. Korzystanie przez twórcę z muzyki licencjonowanej podlega następującym warunkom:
 - i. Licencja. Roblox udziela twórcy (i) niewyłącznej, osobistej, ograniczonej, odwołalnej, niezbywalnej licencji tylko na synchronizację muzyki licencjonowanej z projektem lub innymi TGU („**TGU z muzyką licencjonowaną**”), wyłącznie za pośrednictwem usług i tylko w okresie, w którym Roblox udostępnia taką muzykę licencjonowaną; oraz (ii) prawa do odtwarzania, słuchania i interakcji z TGU z muzyką licencjonowaną, ale tylko w ramach usług i tylko w okresie, w którym Roblox udostępnia taką muzykę licencjonowaną. Twórca nie jest zobowiązany do podawania autorstwa muzyki licencjonowanej używanej przez twórcę w jakimkolwiek projekcie lub innych TGU, ale twórca może to zrobić według własnego uznania. Na przykład, jeśli Roblox identyfikuje właściciela muzyki licencjonowanej jako APM Music, twórca może poinformować, że muzyka licencjonowana jest dostarczana „dzięki uprzejmości APM Music”.
 - ii. Cofnięcie (utrata) licencji. Ponieważ muzyka licencjonowana jest licencjonowana przez Roblox od stron trzecich, prawa twórcy do korzystania z muzyki licencjonowanej mogą zostać cofnięte w dowolnym momencie i z dowolnego powodu lub bez powodu, według wyłącznego uznania Roblox, bez żadnej odpowiedzialności wobec twórcy. Jeśli Roblox cofnie twórcy prawo do korzystania z

muzyki licencjonowanej (z jakiegokolwiek powodu), twórca zgadza się natychmiast (a) usunąć taką muzykę licencjonowaną z projektu twórcy lub innych TGU oraz (b) zaprzestać korzystania z takiej muzyki licencjonowanej w ramach usług. Roblox postara się powiadomić twórcę z wyprzedzeniem przed cofnięciem jakichkolwiek praw do korzystania z muzyki licencjonowanej, ale jednocześnie Roblox zastrzega sobie prawo do zrobienia tego bez wcześniejszego powiadomienia. Roblox zastrzega sobie również prawo do usunięcia dowolnego projektu lub innych TGU z muzyką licencjonowaną z usług w dowolnym momencie, według własnego uznania i bez żadnej odpowiedzialności wobec twórcy. Ponadto Roblox może odebrać prawa twórcy do całości lub części muzyki licencjonowanej (z powiadomieniem lub bez) bez żadnej odpowiedzialności prawnej wobec twórcy, (w) jeśli Roblox stwierdzi, że wykorzystanie przez Twórcę takiej muzyki licencjonowanej może naruszać jakiegokolwiek Warunki platformy Roblox, wytyczne lub zasady; (x) jeśli Roblox w inny sposób stwierdzi, że taka muzyka licencjonowana może zaszkodzić usługom lub reputacji Roblox; (y) jeśli od Roblox usunięcia takiej muzyki licencjonowanej z usług wymaga właściciel praw autorskich lub podmiot zarządzający nimi; (z) jeśli muzyka licencjonowana nie jest już dostępna do rozpowszechniania w ramach usługi.

- iii. Limit 250 utworów. Niezależnie od powyższego, twórca nie może wykorzystywać muzyki licencjonowanej w celu stworzenia usługi streamingowej lub biblioteki muzycznej w ramach projektu lub innych TGU, ani nie może pobierać od użytkowników opłat za słuchanie określonego utworu muzyki licencjonowanej. Twórca ma prawo do umieszczenia, odtwarzania i zlecenia odtwarzania do 250 odrębnych utworów muzyki licencjonowanej w dowolnym momencie w pojedynczym projekcie lub innych TGU z muzyką licencjonowaną. Twórca może w dowolnym momencie zastąpić istniejące utwory muzyki licencjonowanej w projekcie lub innych TGU nowymi utworami, pod warunkiem, że w danym momencie w takim projekcie lub TGU z muzyką licencjonowaną znajduje się nie więcej niż 250 utworów.
- iv. Synchronizacja muzyki licencjonowanej. Twórca może synchronizować muzykę licencjonowaną z projektem. Nie ograniczając powyższego, twórca może wykorzystać fragment utworu muzyki licencjonowanej lub fragmenty próbek muzyki licencjonowanej.
- v. Wykorzystanie w ramach usług. Twórca może wykorzystywać w usługach wyłącznie muzykę licencjonowaną. Twórca zobowiązuje się, że nie będzie eksportować, wyodrębniać, pobierać ani udostępniać innym osobom sposobu na eksportowanie, wyodrębnianie lub pobieranie muzyki licencjonowanej do użytku w dowolnym miejscu poza usługami.

- b. **Muzyka skomponowana przez twórcę lub będąca jego własnością.** Poniższe postanowienia mają zastosowanie do utworów muzycznych skomponowanych lub w inny sposób będących własnością twórcy (i/lub innych osób, z którymi twórca współpracował nad takim utworem muzycznym) („**utwory muzyczne**”), które twórca publikuje (lub próbuje opublikować) do użytku w ramach usług.
- i. Twórca jako kompozytor wyłączny. Jeśli twórca jest wyłącznym kompozytorem i/lub autorem utworu muzycznego, który publikuje w ramach usług, oraz jeśli twórca jest powiązany z organizacją zajmującą się prawami do odtwarzania („**OPO**”), która reprezentuje utwór muzyczny, wówczas twórca musi powiadomić OPW twórcy na piśmie o nieodpłatnej licencji, której twórca udziela Roblox na mocy niniejszych Warunków dla twórców. Twórca jest odpowiedzialny za przestrzeganie obowiązków sprawozdawczych OPO twórcy.
 - ii. Twórca jako kompozytor niewyłączny. Jeśli twórca nie jest wyłącznym kompozytorem i/lub autorem utworu muzycznego, który publikuje w ramach usług, oraz jeśli twórca (i/lub współkompozytorzy lub współautorzy) jest powiązany z OPO reprezentującą dany utwór muzyczny, twórca jest odpowiedzialny za dopilnowanie, by wszyscy współkompozytorzy i/lub współautorzy również powiadomili na piśmie swoje OPO, zaś twórca musi posiadać pisemny dowód zgody współkompozytorów i/lub współautorów na publikację i korzystanie z utworu muzycznego w ramach usług.
 - iii. Cesja na rzecz wydawnictwa muzycznego. Jeśli twórca scedował swoje prawa do utworu muzycznego na rzecz wydawnictwa muzycznego, musi uzyskać jego pisemną zgodę lub współpracę w celu udzielenia nieodpłatnych licencji określonych w niniejszych Warunkach dla twórców.
 - iv. Wytwórnia płytowa. Jeśli twórca jest artystą nagrywającym na podstawie umowy z wytwórnią płytową, wówczas jest on odpowiedzialny za upewnienie się, że korzystanie z usług przez twórcę jest zgodne ze zobowiązaniami, jakie twórca ma wobec wytwórni płytowej. Należy pamiętać, że sam fakt, że twórca skomponował utwór muzyczny lub wykonał nagranie dźwiękowe, nie oznacza, że ma on prawo zezwolić Roblox na jego wykorzystanie.
 - v. Nagrania dźwiękowe. Jeśli twórca posiada prawa do nagrania dźwiękowego, ale nie jest upoważniony do udzielania licencji na nagranie dźwiękowe lub utwór muzyczny (lub utwory muzyczne) zawarty w tych nagraniach dźwiękowych, wówczas twórca nie może przysyłać ani w inny sposób udostępniać tych nagrań dźwiękowych w ramach usług.
 - vi. Oświadczenia i gwarancje. Jeśli twórca przysyła, synchronizuje lub w inny sposób wykorzystuje nagranie dźwiękowe i/lub utwór muzyczny, twórca oświadcza i gwarantuje, że (a) twórca posiada wszelkie prawa niezbędne do przestania,

- synchronizacji i innego wykorzystania nagrań dźwiękowych i/lub utworów muzycznych w ramach usług; (b) twórca jest w pełni właścicielem i administratorem ogólnowsiatowych praw do nagrań dźwiękowych i/lub utworów muzycznych przesłanych do usług; (c) takie nagrania dźwiękowe i/lub utwory muzyczne są całkowicie oryginalne, a publikowanie, przesyłanie, dystrybucja i wykorzystywanie takich nagrań dźwiękowych i/lub utworów muzycznych w ramach usług nie będzie naruszać praw osób trzecich, w tym między innymi praw do znaków towarowych, praw autorskich lub innych praw własności intelektualnej (w tym między innymi praw OPO, wytwórni płytowej, wydawnictwa muzycznego, związku zawodowego lub gildii).
- vii. Zezwolenia; Płatności. Twórca ponosi wyłączną odpowiedzialność za wszelkie niezbędne zezwolenia i płatności wszelkiego rodzaju, które mogą powstać w związku z wykorzystaniem i synchronizacją jego oryginalnych nagrań dźwiękowych i/lub utworów muzycznych w ramach usług, w tym między innymi za wszelkie prawa do dystrybucji, prawa mechaniczne, prawa do publicznego odtwarzania, prawa do synchronizacji i/lub wszelkie inne prawa, do których może rościć sobie prawo strona trzecia. Twórca ponosi również wyłączną odpowiedzialność za wszelkie związkowe opłaty za nowe wykorzystanie lub ponowne wykorzystanie zgodnie z zasadami i przepisami wszelkich obowiązujących umów związkowych i/lub gildyjnych w związku z publikowaniem, przesyłaniem, dystrybucją, synchronizacją i innym wykorzystaniem nagrań dźwiękowych i/lub utworów muzycznych w ramach usług.

▼ Ograniczenia użytkowania.

Oprócz wszelkich innych ograniczeń określonych w Warunkach użytkownika (w tym w punkcie 10b. Warunków użytkownika) lub jakichkolwiek Warunkach Roblox, twórca nie podejmie żadnych działań naruszających niniejsze Warunki dla twórców, w tym określonych w niniejszym punkcie. Twórca będzie przestrzegać wszystkich przepisów mających zastosowanie do jego Projektu, w tym między innymi przepisów dotyczących skrzynek z łupami, nieuczciwych praktyk projektowych (dark patterns) lub innych funkcji mogących powodować uzależnienie.

Twórcy mogą tworzyć zasady projektu. Zasady projektu są opcjonalne i są wprowadzane oraz egzekwowane według uznania twórcy projektu. Zasady projektu mogą uzupełniać [Warunki użytkowania Roblox](#), [Standardy społeczności Roblox](#) lub dowolne inne warunki

Roblox, ale nie mogą wchodzić z nimi w konflikt. Zasady projektu (oraz konsekwencje ich naruszenia) muszą być w sposób jednoznaczny i w wyraźnym miejscu opublikowane w projekcie. [Tutaj](#) podano dodatkowe informacje o zasadach projektu.

W przypadku ustalenia, że znaczna część Użytkowników w Projekcie, Grupie lub Społeczności w rażący sposób narusza Warunki platformy Roblox, Roblox zastrzega sobie prawo, według własnego uznania, do moderowania Projektu, Grupy lub Społeczności, jeśli Twórca lub właściciele Grupy/Społeczności nie podejmą odpowiednich działań w celu ograniczenia takich naruszeń. Jeśli Roblox, według własnego uznania, stwierdzi, że Twórca lub właściciel Grupy/ Społeczności naruszył Warunki platformy Roblox lub administrowanie Zasadami projektu lub Grupą/Społecznością, Roblox zastrzega sobie prawo, według własnego uznania, do moderowania Twórcy lub właściciela Grupy/Społeczności.

Roblox pragnie, aby wszyscy programiści rozwijali swoje własne pomysły. O ile twórca nie posiada na to wyraźnej pisemnej zgody lub pisemnej licencji od twórcy treści, twórcy nie wolno kopiować ani modyfikować cudzych elementów, treści ani TGU i publikować ich jako własnych treści. Roblox zastrzega sobie prawo do podjęcia wszelkich działań przeciwko twórcy w przypadku niewłaściwego kopiowania treści, w tym do zawieszenia lub zamknięcia konta twórcy.

10 ▼ Spory.

- a. **Spór między twórcami a Roblox.** Spory pomiędzy twórcami a Roblox będą rozpatrywane zgodnie z punktem 13 Warunków użytkownika.
- b. **Między twórcami a użytkownikami lub między twórcami.**
 - i. Kwestie związane z TGU. Twórcy są odpowiedzialni za rozpatrywanie wszelkich kwestii, w tym skarg użytkowników związanych z ich projektami (w tym z naruszeniami zasad projektu), wirtualną zawartością i innymi TGU opublikowanymi w ramach usług, w szybki i profesjonalny sposób.
 - ii. Zwrot Robuxów. Jeśli twórca uzyskał zarobione Robuxy w związku z projektem, wirtualną zawartością lub innymi TGU i, zgodnie ze skargą użytkownika dotyczącą tego projektu, wirtualnej zawartości lub innych TGU, Roblox zwróci Robuxy użytkownikowi, Roblox ma prawo odliczyć lub wstrzymać równoważną kwotę zarobionych Robuxów od takiego twórcy.
 - iii. Spory z twórcami lub użytkownikami. Jeśli twórca ma spór z innym twórcą lub użytkownikiem, przed wszczęciem jakiegokolwiek postępowania sądowego twórca

- ma obowiązek najpierw zaangażować się w mediację z uznanym mediatorem lub usługą mediacji w celu podjęcia próby polubownego rozwiązania sporu. Taki wymóg mediacji nie ma zastosowania do sporów związanych z żądaniem usunięcia własności intelektualnej złożonymi zgodnie z punktem 6 Warunków użytkownika. Roblox zastrzega sobie prawo, według własnego uznania, do rozstrzygania wszelkich sporów między twórcami lub między twórcami a użytkownikami. Takie rozstrzygnięcie może skutkować zawieszeniem konta twórcy i/lub wszelkimi innymi działaniami dozwolonymi przez prawo, w tym między innymi dochodzeniem roszczeń cywilnych lub karnych.
- iv. Zgłoszenie do Roblox. Niezależnie od warunków określonych w niniejszym punkcie, użytkownicy mogą zgłaszać do Roblox spory z twórcami, jak opisano to w punkcie 12c. Warunków użytkownika. Jeśli Roblox zdecyduje się podjąć działania w jakimkolwiek sporze pomiędzy użytkownikiem a twórcą (lub pomiędzy twórcami), zarówno użytkownik, jak i twórca zgadzają się, że (i) decyzja Roblox (która może obejmować potrącenie Robuxów od twórcy i przyznanie Robuxów użytkownikowi) jest ostateczna oraz (ii) obie strony zaakceptują tę ostateczną decyzję. Twórca zobowiązuje się ponadto do terminowej współpracy z Roblox w celu rozwiązania wszystkich takich kwestii i potwierdza, że niezastosowanie się do tego będzie stanowić naruszenie niniejszych Warunków dla twórców.

11 ▼ Oświadczenia i gwarancje.

Twórca jest odpowiedzialny za TGU twórcy oraz oświadcza i gwarantuje, że: (a) twórca jest twórcą i właścicielem lub posiada niezbędne prawa i uprawnienia do przyznania Roblox praw i licencji w punkcie 2.b.ii; (b) TGU twórcy i korzystanie z TGU twórcy w sposób opisany w niniejszych Warunkach dla twórców: (i) nie stanowi i nie będzie stanowić naruszenia, pogwałcenia lub sprzeniewierzenia jakichkolwiek praw osób trzecich; (ii) zniesławienia, pomówienia, oczernienia lub naruszenia prawa do prywatności, reklamy lub innych praw własności jakiejkolwiek innej osoby; (iii) nie wymaga ani nie będzie wymagać od Roblox uzyskania licencji, wypłacenia rekompensaty lub podania autorstwa osobom trzecim; (iv) nie skutkuje ani nie będzie skutkować naruszeniem umowy między twórcą a stroną trzecią; lub (v) nie powoduje ani nie będzie powodować naruszenia przez Roblox jakichkolwiek przepisów prawa lub regulacji; oraz (c) twórca będzie przestrzegać wszystkich obowiązujących przepisów prawa, zasad i regulacji oraz Warunków Roblox (w tym między innymi niniejszych Warunków dla twórców) podczas korzystania z usług przez twórcę.

12 ▼ Zwolnienie z odpowiedzialności.

Twórca zgadza się ponosić odpowiedzialność za korzystanie z usług przez twórcę oraz bronić i zabezpieczać Roblox i podmioty stowarzyszone przed wszelkimi roszczeniami, odpowiedzialnością, szkodami, stratami i wydatkami, w tym uzasadnionymi honorariami i kosztami obsługi prawnej, wynikającymi z lub w jakikolwiek sposób związanymi z: (a) dostępem twórcy do usług, korzystaniem z nich lub domniemanym korzystaniem z nich; (b) naruszeniem przez twórcę (i) jakiegokolwiek części Warunków Roblox, w tym niniejszych Warunków dla twórców, (ii) jakiegokolwiek oświadczenia, gwarancji lub umowy, o których mowa w niniejszych Warunkach dla twórców, lub (iii) jakiegokolwiek obowiązującego prawa lub regulacji; (c) naruszeniem przez twórcę jakichkolwiek praw osób trzecich, w tym jakiegokolwiek własności intelektualnej, reklamy, prywatności, prawa własności lub zobowiązania do zachowania poufności; lub (d) jakiegokolwiek sporu lub problemu między twórcą a jakąkolwiek osobą trzecią. Roblox zastrzega sobie prawo, na własny koszt, do przejęcia wyłącznej obrony i kontroli wszelkich spraw podlegających zwolnieniu z odpowiedzialności przez twórcę (bez ograniczania obowiązków twórcy w zakresie zwolnienia z odpowiedzialności w odniesieniu do tej sprawy), a w takim przypadku twórca zgadza się współpracować z Roblox w obronie tego roszczenia.

13 ▼ Ograniczenie odpowiedzialności.

W ŻADNYM WYPADKU **PODMIOTY STOWARZYSZONE** NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI WOBEC TWÓRCY ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, SZCZEGÓLNE, NASTĘPCZE LUB MORALNE (W TYM SZKODY Z TYTUŁU UTRATY ZYSKÓW, WARTOŚCI FIRMY LUB INNYCH STRAT NIEMATERIALNYCH), NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY SĄ ONE OPARTE NA GWARANCJI, UMOWIE, CZYNIE NIEDOZWOLONYM (W TYM ZANIEDBANIU), USTAWIE LUB JAKIEJKOLWIEK INNEJ TEORII PRAWNEJ I NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY ROBLOX ZOSTAŁ POINFORMOWANY O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA SZKODY. ŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ PODMIOTÓW STOWARZYSZONYCH WOBEC TWÓRCY Z TYTUŁU WSZELKICH ROSZCZEŃ (W TYM ROSZCZEŃ GWARANCYJNYCH) LUB PODSTAW POWÓDZTWA JEST OGRANICZONA DO (I) CAŁKOWITEJ KWOTY ZAPŁACONEJ LUB NALEŻNEJ OD ROBLOX NA RZECZ TWÓRCY NA MOCY NINIEJSZEJ UMOWY ZA DWUNASTOMIESIĘCZNY OKRES POPRZEDZAJĄCY MOMENT, W KTÓRYM TWÓRCA

POWIADOMI ROBLOX O ROSZCZENIU, LUB (II) W ZAKRESIE, W JAKIM ROBLOX NIE ZAPŁACIŁ TWÓRCY NICZEGO W DWUNASTOMIESIĘCZNYM OKRESIE POPRZEDZAJĄCYM MOMENT, W KTÓRYM TWÓRCA POWIADOMI ROBLOX O ROSZCZENIU, 1000 USD.

14 ▼ Ochrona prywatności.

- a. **Twoje dane.** Dane, które jako Twórca przekazujesz platformie Roblox za pośrednictwem Usług, podlegają [Zasadam ochrony prywatności](#) Robloxa, włączonym do niniejszego dokumentu przez odniesienie. Ponadto w zależności od tego, z jakich narzędzi lub oprogramowania Użytkownik korzysta w ramach Usług do tworzenia Projektów lub TGU, Użytkownik może podlegać Warunkom dodatkowym, w tym między innymi [Informacji o ochronie prywatności rejestrowania danych wizualnych twarzy](#) na platformie Roblox i [Informacji o ochronie prywatności danych z animacji twarzy](#) na platformie Roblox.
- b. Dane związane z **projektem**. W przypadku każdego projektu stworzonego przez twórcę i z zastrzeżeniem postanowień [Zasad ochrony prywatności](#) Roblox, zarówno twórca, jak i Roblox mają prawo do wykorzystywania danych związanych z projektem lub uzyskanych w związku z tym projektem do swoich uzasadnionych celów biznesowych w celu obsługi projektu i analizy biznesowej, takich jak: (i) poprawa i rozwój projektu; (ii) przestrzeganie obowiązujących przepisów prawa (w tym żądań organów ścigania); (iii) zapewnienie bezpieczeństwa projektu; oraz (iv) zapobieganie oszustwom lub ograniczanie ryzyka. Twórca zgadza się, że z wyjątkiem przypadków wyraźnie określonych w niniejszych Warunkach dla twórców, twórca nie będzie wykorzystywał ani ujawniał żadnych danych użytkownika osobom trzecim.
- c. **Dane osobowe użytkownika.** Jeśli i w zakresie, w jakim twórca otrzyma jakiegokolwiek dane osobowe użytkownika („dane osobowe użytkownika”), twórca nie będzie wykorzystywał danych osobowych użytkownika (i) do świadczenia usług na rzecz osób trzecich; (ii) do tworzenia, pomagania w tworzeniu, śledzenia lub uzupełniania jakiegokolwiek segmentów, profili lub podobnych rejestrów dotyczących poszczególnych użytkowników, urządzeń lub przeglądarek w ramach usług lub witryn lub platform osób trzecich; (iii) kojarzenia zachowania dowolnego urządzenia lub przeglądarki z dowolnym segmentem, profilem lub podobnym rekordem lub uzupełniania takiego rekordu w oparciu o dane użytkowników; (iv) kojarzenia dowolnych danych użytkowników z innymi danymi osobowymi użytkownika; lub (v) w jakimkolwiek nieautoryzowanym celu z naruszeniem obowiązującego prawa, w tym obowiązujących przepisów o ochronie prywatności, lub w jakimkolwiek

nieautoryzowanym celu. Ponadto twórcy zabrania się: (x) tworzenia i udostępniania narzędzi, które mogłyby ujawnić dane osobowe jednego Użytkownika innemu Użytkownikowi; ani (y) sprzedawania, ujawniania, udostępniania, wynajmowania, leasingowania, syndykowania, modyfikowania, inżynierii wstecznej, dekompilowania, pożyczania lub w inny sposób zmieniania jakichkolwiek danych osobowych użytkownika. Jednakże powyższe ustalenia nie ograniczają twórców w wykorzystywaniu UsługRoblox zgodnie z Warunkami dodatkowymi mającymi zastosowanie do określonych funkcji.

- d. **Kalifornijska ustawa o ochronie prywatności konsumentów (California Consumer Privacy Act).** Twórcy nie wolno świadomie sprzedawać żadnych „danych osobowych” (zgodnie z definicją tego terminu w ustawie California Consumer Privacy Act z 2018 roku, z późniejszymi zmianami) należących do użytkownika i zarówno Roblox, jak i twórca podjęli i będą nadal podejmować wszelkie uzasadnione środki w celu ochrony takich danych osobowych znajdujących się pod ich kontrolą lub w ich posiadaniu przed nieuprawnionym dostępem osób trzecich.

15 ▼ Inne postanowienia.

- a. **Oceny treści.** Usługi wyświetlają ocenę wskazującą wymagania wiekowe dotyczące treści i niektóre inne opisy dotyczące projektu, jak opisano w sekcji [Oceny treści](#), które są włączone do niniejszego dokumentu przez odniesienie. Twórca oświadcza i gwarantuje, że dostarczy dokładne, kompletne i aktualne informacje we wszelkich kwestionariuszach dotyczących wymagań wiekowych i zgodności z przepisami, które prześle do Roblox. Roblox zastrzega sobie prawo do zmiany ocen i deskryptorów treści okresowo i według własnego uznania. Roblox nie gwarantuje dokładności wytycznych ani deskryptorów. Twórca przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Roblox nie ponosi odpowiedzialności za dokładność, kompletność, ważność lub jakość jakichkolwiek ocen poziomu treści dla dorosłych lub deskryptorów treści. Ponadto Twórca przyjmuje do wiadomości, że nie jest uprawniony do żadnej konkretnej oceny. Żadne z postanowień zawartych w niniejszym dokumencie ani w sekcji [Oceny treści](#) nie ma na celu kontrolowania ani dyktowania treści projektu twórcy, za które twórca ponosi wyłączną odpowiedzialność.
- b. **Stan znany użytkownikowi.** Usługi są świadczone „W STANIE ZNANYM UŻYTKOWNIKOWI”, a punkt 15 Warunków użytkownika jest włączony do niniejszego dokumentu przez odniesienie.
- c. **Obowiązywanie po rozwiązaniu.** Każda część niniejszych Warunków dla twórców,

która ze względu na swój charakter powinna obowiązywać po rozwiązaniu umowy, będzie obowiązywać po rozwiązaniu umowy, w tym punkty 2b, 9, 10, 11, 12, 13, 14 i 15a.

▼ Załącznik A (Chiny)

1 ▼ ZAKUP CHIŃSKICH TGU

1. **Chińskie TGU.** Od czasu do czasu zawartość (w tym projekty, przedmioty wirtualne i przedmioty w projekcie) stworzona przez twórców („twórcy z Chin”), którzy korzystają z Luobu Studio w Chińskiej Republice Ludowej (z wyłączeniem, dla celów niniejszych Warunków platformy Roblox, Specjalnych Regionów Administracyjnych Hongkongu i Makau oraz Tajwanu, „ChRL”) może być dostępna do zakupu przez użytkownika w ramach usług („chińskie TGU”). Takie chińskie TGU będą wyraźnie oznaczone na platformie. Chińskie TGU są publikowane na platformie i w usługach przez Roblox, a nie przez samych twórców z Chin. W rezultacie, gdy użytkownik kupuje lub nabywa chińskie TGU, niektóre aspekty różnią się od tych, gdy użytkownik kupuje inne TGU. Ponadto, mimo że Roblox jest uważany za „twórcę” wszystkich chińskich TGU (oraz Roblox dostarcza wirtualne przedmioty), Roblox poczynił specjalne ustalenia umowne, zgodnie z którymi jeśli użytkownik ma jakiegokolwiek problemy lub wątpliwości dotyczące zakupu jakiegokolwiek chińskich TGU, powinien najpierw skontaktować się z odpowiednim twórcą z Chin, aby w dobrej wierze spróbować rozwiązać dany problem. Jeśli użytkownik nie jest w stanie rozwiązać takich skarg lub problemów z twórcą z Chin, może skontaktować się z obsługą klienta Roblox. Użytkownik zgadza się, że jeśli Roblox podejmie działania w celu rozwiązania jakiegokolwiek skarg lub problemów, decyzja Roblox będzie ostateczna, a użytkownik zgadza się jej przestrzegać.

2 ▼ TGU TWÓRCY W LUOBULESI GAME

1. **Opcja dystrybucji chińskich TGU twórcy w Luobulesi Game.** Co jakiś czas twórca może otrzymać możliwość udostępnienia swoich projektów i zawartości wirtualnej graczom („gracze z Chin”) wersji platformy i usług opublikowanych i obsługiwanych w

ChRL („Luobulesi Game”) przez Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited („wydawca w Chinach”). Publikowanie projektów i wirtualnej zawartości twórcy w Luobulesi Game odbywa się całkowicie według uznania twórcy i twórca nie ma takiego obowiązku. Projekty i wirtualna zawartość, które twórca zdecyduje się udostępnić graczom z Chin („chińskie TGU twórcy”), będą podlegać weryfikacji zgodnie z poniższym podpunktem Weryfikacja chińskiego TGU twórcy. W zakresie udostępnionym w Luobulesi Game, chińskie TGU twórcy zostaną uznane za opublikowane przez wydawcę z Chin. Jeśli gracz z Chin zakupi chińskie TGU twórcy, twórca może kwalifikować się do zarabiania Robuxów z Roblox zgodnie z poniższym podpunktem Zarabianie Robuxów za chińskie TGU twórcy. Jednakże zakup chińskich TGU twórcy przez gracza z Chin nie ustanawia żadnej formy stosunku umownego między twórcą a tym graczem z Chin. Zamiast tego, chińskie TGU twórcy będzie sublicencjonowane graczowi z Chin przez wydawcę z Chin. Punkty 2 lit. b) i 4 Warunków dla twórców nie mają zastosowania do chińskiego TGU twórcy w zakresie, w jakim są one niezgodne z punktami Licencja na chińskie TGU twórcy i Zarabianie Robuxów za chińskie TGU twórcy.

2. **Wymagania dotyczące dystrybucji chińskiego TGU twórcy w Luobulesi Game.** Aby udostępnić chińskie TGU twórcy graczom z Chin w Luobulesi Game, twórca musi zarejestrować zweryfikowane konto z prawdziwym imieniem i nazwiskiem u wydawcy w Chinach (zgodnie z wymogami przepisów ustawowych i wykonawczych ChRL) i zaakceptować Warunki przesyłania chińskich TGU do Luobulesi Game („**Warunki przesyłania chińskich TGU do Luobulesi Game**”).
3. **Przesyłanie chińskich TGU twórcy.** Twórca może korzystać z usług w celu przesłania chińskich TGU twórcy do wydawcy w Chinach w celu ich ewentualnego włączenia do Luobulesi Game zgodnie z Warunkami przesyłania chińskich TGU. Wszystkie przesłane chińskie TGU twórcy do takiego włączenia podlegają procesowi weryfikacji Roblox, jego licencjobiorców i wydawcy z Chin (zwanym łącznie „**podmiotami weryfikującymi**”), wymaganiom dotyczącym chińskich TGU i zasadom określonym na forach obsługiwanych przez podmioty weryfikujące dla twórców.
4. **Licencja na chińskie TGU twórcy.** Twórca zachowuje wszelkie prawa autorskie, które może posiadać do chińskich TGU twórcy. Twórca niniejszym udziela i zgadza się udzielić Roblox bezterminowej, nieodwołalnej, ogólnoświatowej, niewyłącznej, nieodpłatnej, zbywalnej licencji, z prawem do udzielania sublicencji na wielu poziomach dowolnej osobie lub podmiotowi (w tym, ale nie wyłącznie, wydawcy z Chin), w odniesieniu do chińskich TGU twórcy, w całości lub w części:
 - a. korzystania z chińskiego TGU twórcy i powiązanej nazwy użytkownika w celu reklamy lub marketingu usług lub Luobulesi Game, dowolnych TGU i przedmiotów materialnych związanych z usługami lub Luobulesi Game w dowolnych mediach lub

kanałach dystrybucji znanych obecnie lub opracowanych w przyszłości w związku z reklamą i marketingiem usług lub Roblox lub Luobulesi Game, nawet jeśli twórca skorzystał z prawa do bycia zapomnianym na mocy RODO lub równoważnego prawa na mocy innych przepisów dotyczących prywatności. Roblox może również korzystać z chińskich TGU twórcy do celów niekomercyjnych i edukacyjnych w celu promowania usług lub Luobulesi Game (przy czym Roblox w uzasadniony sposób określi, czy użycie jest niekomercyjne lub edukacyjne).

5. **Prawa przyznane na zasadzie „through-to-the-audience”.** Wszystkie prawa przyznane przez twórcę w niniejszych Warunkach Roblox są udzielane na zasadzie „through-to-the-audience”, co oznacza, że Roblox, jego licencjobiorcy, wydawca z Chin oraz właściciele lub operatorzy usług stron trzecich nie będą ponosić żadnej odrębnej odpowiedzialności wobec twórcy ani żadnej innej strony trzeciej za TGU, które twórca udostępnia w ramach takich usług stron trzecich za pośrednictwem usługi lub Luobulesi Game.
6. **Wymagania dotyczące TGU.** Oprócz przestrzegania przez twórcę niniejszych Warunków platformy Roblox, w tym, bez ograniczeń, punktów 8 i 11 Warunków dla twórców, każdy element chińskich TGU twórcy, który twórca przesyła, musi być zgodny z prawem i przepisami ChRL oraz dokumentem Lista kontrolna przesyłania chińskich TGU („Wymagania dotyczące chińskich TGU”).
7. **Weryfikacja chińskich TGU twórcy.** Każdy podmiot weryfikujący może przeglądać, filtrować i modyfikować chińskie TGU według własnego uznania, zanim wydawca w Chinach podejmie decyzję o dystrybucji chińskich TGU twórcy do dowolnego gracza z Chin w celu publikacji w Luobulesi Game. Ocena podmiotu weryfikującego i decyzja wydawcy z Chin w odniesieniu do publikacji są ostateczne.
8. **Brak obowiązku dystrybucji chińskich TGU twórcy.** W celu uniknięcia wątpliwości, ani Roblox, ani jego licencjobiorcy nie mają żadnego obowiązku zezwalania na dystrybucję przez wydawcę z Chin jakichkolwiek chińskich TGU twórcy w Luobulesi Game, a wydawca w Chinach nie ma obowiązku publikowania jakichkolwiek chińskich TGU twórcy w Luobulesi Game.
9. **Ponowne filtrowanie chińskich TGU twórcy.** W przypadku jakichkolwiek zmian w obowiązujących przepisach prawa, regulacjach, wymaganiach dotyczących chińskich TGU, zasadach, regułach lub z jakiegokolwiek innego powodu, podmioty weryfikujące mają całkowitą swobodę w zakresie (a) modyfikowania lub filtrowania opublikowanych chińskich TGU twórcy w Luobulesi Game; i/lub (b) zawieszenia lub zakończenia dystrybucji i publikacji innych chińskich TGU twórcy w Luobulesi Game, w całości lub w części, w dowolnym momencie. Każdy podmiot weryfikujący może skontaktować się z twórcą w związku z jakimikolwiek działaniami podjętymi zgodnie z niniejszym punktem, a twórca może otrzymać możliwość naprawienia lub zmiany

chińskich TGU twórcy i ponownego przestania ich do publikacji.

10. **Zarabianie Robuxów za chińskie TGU twórcy.** Twórca może zarabiać Robuxy od Roblox w związku z zakupem chińskich TGU twórcy przez graczy z Chin w Luobulesi Game. Robuxy te są obliczane zgodnie z Warunkami DevEx.
11. **Chińskie TGU grupy.** Właściciel grupy ma również prawo wyboru, czy zaakceptować możliwość udostępnienia chińskich TGU stworzonych przez grupę w Luobulesi Game do zakupu przez graczy z Chin zgodnie z niniejszymi Warunkami platformy Roblox, przy czym punkt 3 Warunków dla twórców nadal ma zastosowanie. W celu uniknięcia wątpliwości, Robuxy zarobione za pośrednictwem TGU grupy będą generowane zgodnie z Warunkami DevEx.

▼ Załącznik B (Japonia)

1 ▼ Cesja i przejęcie

Dokument wchodzi w życie 31 marca 2021 r. („Data wejścia w życie”), wszelkie prawa, obowiązki, interesy, roszczenia i zobowiązania Roblox Corporation jako wydawcy Robuxów i dostawcy Usług (powstałe przed lub po dacie wejścia w życie) w stosunku do użytkowników w Japonii są przedmiotem cesji na rzecz Roblox Godo Kaisha („Roblox Japan”), który je na siebie przyjmuje. Korzystając z usług, użytkownik wyraża zgodę i zatwierdza wspomniane przeniesienie i cesję. W dacie wejścia w życie lub po niej za wydawcę Robuxów i bezpośredniego dostawcę Usług w stosunku do użytkowników w Japonii uznaje się tylko Roblox Japan. Ponadto termin „Roblox” w znaczeniu przyjętym w Warunkach platformy Roblox (z wyjątkiem sytuacji, w których termin ten jest stosowany w związku z programem DevEx) powinien zostać zastąpiony przez „Roblox Japan” lub wyraźnie określony jako taki, jeżeli jest to konieczne.

2 ▼ Charakterystyka Robuxów

W Japonii Robuxy można stosować wyłącznie w przypadku zakupu Usług świadczonych przez Roblox Japan na Platformie. W odniesieniu do wszelkich wirtualnych przedmiotów, projektów i innych rzeczy stworzonych przez twórców (każdy zwany „przedmiotem twórcy”), użytkownik może użyć Robuxów do zakupu Usług Roblox w celu

udostępnienia przedmiotu twórcy na platformie. Określenie Usługi Roblox odnosi się wówczas do Usług świadczonych przez Roblox Japan w celu udostępnienia i umożliwienia korzystania z Przedmiotu twórcy na Platformie. Żaden Użytkownik nie może nabyć jakichkolwiek towarów lub Usług od żadnego Twórcy lub jakiegokolwiek podmiotu innego niż Roblox Japan. Roblox Japan ponosi odpowiedzialność za Usługi Robloxa na zasadach określonych poniżej. Przedmiot twórcy jest jednak dostarczany w stanie „aktualnym”, a Roblox Japan nie składa jakichkolwiek oświadczeń ani nie udziela jakichkolwiek gwarancji w odniesieniu do cech Przedmiotu twórcy. Warunki Roblox będą interpretowane w sposób odzwierciedlający powyższą zasadę.

3 ▼ „Zarobione” Robuxy i program DevEx

Jeśli twórca może uczestniczyć w programie DevEx i zarabiać Robuxy w ramach programu DevEx, wówczas twórca może wymienić zarobione Robuxy na prawdziwą walutę zgodnie z punktem 4c Warunków dla twórców. Należy zauważyć, że zarobione Robuxy różnią się od Robuxów emitowanych przez Roblox Japan tym, że punkt 4c Warunków dla twórców ma zastosowanie wyłącznie do zarobionych Robuxów.

4 ▼ Zmiany w punktach 3c i 4 Warunków użytkownika

Punkty 3c i 4 Warunków ulegają zmianie w całości zgodnie z Załącznikiem.

5 ▼ Zmiany w punkcie 4 Warunków dla twórców

Punkt 4 Warunków dla twórców ulega zmianie w całości zgodnie z Załącznikiem.

6 ▼ Właściwość

Jeśli użytkownik jest osobą fizyczną (z wyłączeniem osoby, która akceptuje Warunki Roblox jako firma lub w celach biznesowych), punkt 14b Warunków użytkownika nie

będzie miał zastosowania, o ile zostanie uznany za jednostronnie naruszający interesy użytkownika z naruszeniem art. 10 Ustawy o umowach konsumenckich.

7 ▼ Ograniczenie odpowiedzialności

Jeśli użytkownik jest osobą fizyczną (z wyłączeniem osoby, która akceptuje Warunki Roblox jako firma lub w celach biznesowych), wyrażenie „w maksymalnym zakresie dozwolonym przez obowiązujące prawo” zgodnie z punktami 15c, 15d i 16 Warunków użytkownika należy interpretować jako „chyba że zostaniemy pociągnięci do odpowiedzialności z powodu naszego umyślnego działania lub rażącego zaniedbania”.

8 ▼ Ceny i podatki

W przypadku zakupu Robuxów i subskrypcji Roblox na stronie [Roblox.com](https://www.roblox.com), zarejestrowanym sprzedawcą jest Roblox Japan. Cena do zapłaty jest ceną wskazaną w momencie zakupu i obejmuje obowiązujący japoński podatek konsumencki, który Roblox Japan nalicza od zakupu, chyba że w momencie zakupu wskazano inaczej.

9 ▼ Priorytet

W przypadku jakichkolwiek niespójności lub konfliktu pomiędzy Warunkami Roblox a postanowieniami uzupełniającymi pierwszeństwo będą miały postanowienia uzupełniające.

10 ▼ Załącznik

<Section 3c of User Terms>

- a. **Pozyskiwanie i korzystanie z Robuxów.** Robuxy można zdobyć w ramach usług na jeden z kilku sposobów. Użytkownik może zdobyć Robuxy (i) kupując lub w inny sposób otrzymując Robuxy od Roblox; (ii) poprzez wykupienie subskrypcji Roblox; (iii) korzystając z funkcji handlu Wirtualnymi przedmiotami, aby spowodować, że Roblox wymieni Wirtualne przedmioty z innymi użytkownikami, a Roblox zapewni w zamian Robuxy jako wyjątkowe korzyści; lub (iv) w inny sposób, który może wprowadzić Roblox. Ponadto Twórca może powiększać liczbę Zdobytych Robuxów w sposób określony bardziej szczegółowo w punkcie 4 Warunków dla twórców.

<Section 4 of User Terms>

- a. **Nabywanie zawartości wirtualnej.** Użytkownik może nabywać „przedmioty wirtualne” (w tym między innymi ubrania lub przedmioty cyfrowe dla swojego awatara), „przedmioty w projekcie” (w tym między innymi przepustki do gry i specjalne zdolności) oraz inną zawartość (w tym między innymi dostęp do projektów i do prywatnych serwerów) oferowaną przez Roblox i/lub twórców (zwane łącznie „wirtualną zawartością”) wyłącznie w ramach usług. Nabycie przez Użytkownika Zawartości wirtualnej w ramach Usług służy wyłącznie osobistej rozrywce Użytkownika i, o ile nie określono inaczej w obowiązujących Warunkach dodatkowych, nie prowadzi ono do zawarcia jakiejkolwiek prawnie wiążącej umowy pomiędzy Użytkownikiem a Robloxem. Ponadto w żadnym wypadku nie zostaje zawarta jakakolwiek umowa między Użytkownikiem a Twórcą w odniesieniu do Usług. Zawartość wirtualna nie ma odpowiednika w świecie rzeczywistym i Użytkownik nie nabywa jakichkolwiek prawnie wiążących praw własności obejmujących Zawartość wirtualną w drodze jakiejkolwiek transakcji w ramach Usług.

Gdy Użytkownik wydaje Robuxy w celu nabycia Zawartości wirtualnej w ramach Rynku lub Projektu, Robuxy są pobierane za pośrednictwem Usług i natychmiast odejmowane od salda Konta użytkownika. Każdy taki transfer jest ostateczny, bezzwrotny i nieodwracalny, o ile Roblox nie dopuszcza innej możliwości w swoich zasadach lub jeżeli nie wymagają tego przepisy prawa.

- b. Subskrypcje TGU to automatycznie odnawiane subskrypcje oferowane przez Robloxa w celu dostarczenia Użytkownikom określonych świadczeń dodatkowych. Zakup

Subskrypcji TGU oznacza wyrażenie zgody przez Użytkownika na automatyczne odnowienie tej subskrypcji oraz na upoważnienie Robloxa do odpowiedniego obciążenia formy płatności Użytkownika za pośrednictwem podmiotu obsługującego płatności, dopóki Użytkownik nie anuluje Subskrypcji TGU. Użytkownik może anulować Subskrypcję TGU w dowolnym momencie na stronie ustawień Subskrypcji. Po anulowaniu subskrypcji TGU użytkownik może w dalszym ciągu z niej korzystać przez okres, który został już opłacony. Każdy zakup Subskrypcji TGU jest nieodwracalny i nie podlega zwrotowi, a Subskrypcja jest niezbywalna, o ile Roblox nie umożliwi tego w swoich zasadach lub jeżeli jest to wymagane przez przepisy prawa.

c. Sprzedaż Zawartości wirtualnej i Subskrypcje TGU.

i. **W przypadku użytkowników.** Roblox zezwala użytkownikom posiadającym subskrypcję Roblox na zwrócenie się do Roblox z prośbą o odkupienie określonych zawartości wirtualnych stworzonych w serwisie Roblox oraz odsprzedaż takich treści w ramach Usług („Wniosek o odkupienie i odsprzedaż”). Użytkownik może złożyć wniosek o odkupienie oraz dokonać odsprzedaży takich zawartości wirtualnych wyłącznie w ramach rynku. Każde żądanie odkupienia i odsprzedaży jest ostateczne i nie może zostać cofnięte, chyba że jest to wymagane przez przepisy prawa. (Więcej informacji na temat odsprzedaży Zawartości wirtualnej można znaleźć [tutaj](#)).

ii. **Dotyczy Twórców.** Twórca może projektować i publikować Zawartość wirtualną i subskrypcje TGU oraz umożliwiać Robloxowi sprzedaż takiej Zawartości wirtualnej i subskrypcji TGU na warunkach określonych w punkcie 4 Regulaminu dla twórców i Zasad korzystania z subskrypcji TGU.

d. **Handel zawartością wirtualną.** Roblox świadczy usługi umożliwiające użytkownikom posiadającym subskrypcję Roblox korzystanie z funkcji handlu przedmiotami wirtualnymi w celu wymiany określonej zawartości wirtualnej stworzonej przez Roblox („przedmioty ograniczone”) na inne przedmioty ograniczone („usługi wymiany przedmiotów ograniczonych”). Użytkownicy mogą wówczas nie tylko wymieniać Przedmioty limitowane na inne przedmioty limitowane, ale także łączyć Robux i Przedmioty limitowane w celu wymiany na inne Przedmioty limitowane. Usługi wymiany przedmiotów limitowanych to usługi związane z transakcjami przeprowadzanymi między Roblox a użytkownikami, w ramach których Roblox odkupuje od innych użytkowników przedmioty, które mają zostać wymienione, i umożliwia użytkownikom zakup takich innych Przedmiotów limitowanych od Roblox. Żadne transakcje nie będą przeprowadzane bezpośrednio między użytkownikami. Gdy Robuxy są używane w Usługach wymiany limitowanych przedmiotów jako część przedmiotów podlegających wymianie, Roblox ma prawo do pobrania opłaty. Jeśli jednak w ramach transakcji nie zostaną użyte żadne Robuxy, Roblox nie otrzyma

żadnej opłaty w związku z transakcją. (bardziej szczegółowe wyjaśnienie systemu handlowego Roblox i związanych z nim opłat można znaleźć [tutaj](#)).

- e. **Usunięcie zawartości wirtualnej.** Roblox ma prawo, według własnego uznania, zawiesić dostępność usług i konta użytkownika dowolną zawartość (w tym między innymi projekty, wirtualną zawartość, TGU i subskrypcje TGU) bez wcześniejszego powiadomienia. Roblox nie ponosi odpowiedzialności wobec żadnego Użytkownika za jakiegokolwiek straty, które mogą wystąpić z powodu takiego zawieszenia lub usunięcia, a Roblox nie jest zobowiązany do zwrotu żadnych Robux ani innych środków, które Użytkownik wydał na jakiegokolwiek usunięte lub zawieszone treści, z wyjątkiem przypadków, gdy jest to wymagane przez prawo.

<Section 4 of Creator Terms>

4. Gospodarka Twórców Roblox.

a. Robuxy.

- i. **Przeznaczenie Robuxów.** Robuxów można używać wyłącznie do zakupu usług świadczonych przez Roblox na platformie. Jednostki Robux nie mogą być używane do zakupu jakichkolwiek towarów lub usług świadczonych przez jakiegokolwiek Twórcę lub jakiegokolwiek inny podmiot niż Roblox.
- ii. **Przyznawanie zarobionych Robuxów.** Roblox świadczy Usługi, aby umożliwić Twórcom publikowanie określonych TGU tworzonych przez użytkowników (w tym zawartości wirtualnych oraz dostępu do Projektów; „Przedmioty twórców”), które tworzą w ramach Usług. Jeżeli przedmioty twórcy są sprzedawane lub monetyzowane przez Roblox, Roblox może zapewnić twórcom Zarobione Robuxy („Zarobione Robuxy”) jako unikalne korzyści. Zarobione Robuxy mogą zostać przyznane, jeżeli Twórca utworzy i opublikuje określone TGU na Platformie (samodzielnie lub z Grupą) i (a) Roblox sprzeda Usługę, która umożliwia dostęp do TGU i korzystanie z nich, (b) TGU są monetyzowane w jakikolwiek inny sposób lub (c) dodatkowe Zarobione Robuxy są generowane poprzez Wyплаты zależne od zaangażowania („WZZ” lub „Wyплаты premium”). Chociaż Robuxy można uzyskać w inny sposób (w tym jako wyjątkowe korzyści w ramach subskrypcji Roblox, premię za polecenie, zakup karty podarunkowej lub poprzez wymianę/sprzedaż przez Roblox zawartości wirtualnych, których użytkownik nie stworzył), nie są to Robuxy

zarobione. Jeżeli okaże się, że jakiegokolwiek Zarobione Robuxy lub inne Robuxy, które zostały zapewnione jako unikalne korzyści („Specjalnie zapewnione Robuxy”), zostały zdobyte w wyniku naruszenia Warunków platformy Roblox lub jakichkolwiek obowiązujących Warunków dodatkowych, Roblox może usunąć takie Specjalnie zapewnione Robuxy. Więcej informacji na temat monetyzacji TGU można znaleźć w przewodnikach dla programistów [tutaj](#).

b. Sprzedaż usług Roblox w celu umożliwienia dostępu do TGU i korzystania z nich.

Roblox umożliwia Twórcom publikowanie (i) Projektów; (ii) Zawartości wirtualnej oraz (iii) innych TGU, które tworzą w ramach Usług, a Roblox może sprzedawać Usługi, aby umożliwić dostęp do TGU i korzystanie z nich, z zastrzeżeniem poniższych warunków:

i. Wkład w role i wyjątkowe korzyści: do sprzedaży usług Roblox w celu umożliwienia dostępu do wszystkich TGU (z wyjątkiem dwuwymiarowych przedmiotów wirtualnych (znanych również jako „ubranie klasyczne”)) w ramach usług w mają zastosowanie trzy aspekty. Roblox może zapewniać unikalne korzyści w zależności od stopnia wkładu w każdy z elementów oraz od przychodów firmy Roblox wynikających z danej sprzedaży:

- **Twórca:** twórcą jest użytkownik lub grupa, która utworzyła TGU, do których Roblox sprzedaje prawa dostępu/użytkowania.
- **Sprzedawca/Dystrybutor:** podmiotem sprzedającym prawa dostępu i korzystania z TGU jest zawsze Roblox.
- **Platforma:** podmiotem zapewniającym Usługi umożliwiające dostęp do Platformy i korzystanie z niej jest zawsze Roblox.

Powyższe unikalne korzyści nie mają zastosowania do sprzedaży ubrania klasycznego, które obejmuje spodnie, koszule i koszulki. W przypadku sprzedaży ubrania klasycznego na Rynku zakres przyznawanych unikalnych korzyści jest ustalany między Twórcą a Platformą.

- ii. **Zmiany w unikalnych korzyściach.** Roblox może w dowolnym momencie, po powiadomieniu Twórcy (za pomocą dowolnych rozsądnych środków), wprowadzić zmiany w unikalnych korzyściach.
- iii. **Odpowiedzialność Twórcy.** Twórca może publikować Projekty, Zawartość wirtualną lub inne TGU stworzone przez Twórcę, aby mogli z nich korzystać inni Użytkownicy w ramach Usług. Roblox może świadczyć innym Użytkownikom usługi umożliwiające dostęp do oraz korzystanie z takiego TGU jako sprzedawca Usług. W przypadku gdy Twórca publikuje TGU za pośrednictwem Usług i otrzymuje od Robloxa Zarobione Robuxy jako unikalne korzyści, jeśli Roblox zwróci Robuxy lub

prawdziwe pieniądze Użytkownikowi (lub innemu Twórcy) za jakiegokolwiek TGU, za które Twórca otrzymał Zarobione Robuxy, Roblox zastrzega sobie prawo do potrącenia lub wstrzymania równoważnej kwoty Zarobionych Robuxów od takiego Twórcy.

- iv. **Losowe przedmioty wirtualne.** W zależności od lokalizacji Użytkownika Twórca może zdecydować się udostępnić Projekty, w których Użytkownicy mogą nabywać „losowe” Przedmioty wirtualne (za Robuxy lub w inny sposób) (każdy taki przedmiot stanowi „Losowy przedmiot wirtualny”). Jeśli twórca zapewnia użytkownikowi możliwość otrzymania losowego wirtualnego przedmiotu, twórca musi poinformować użytkowników o szansach na uzyskanie każdego rodzaju losowego wirtualnego przedmiotu, zanim użytkownik będzie mógł zdobyć losowy wirtualny przedmiot.

Jedynie tytułem przykładu, jeśli projekt twórcy pozwala użytkownikowi na uzyskanie wirtualnej szklanej kulki, którą użytkownik może następnie wrzucić do fontanny, aby otrzymać losowy wirtualny przedmiot, twórca musi ujawnić szanse na otrzymanie przez użytkownika każdego rodzaju losowego wirtualnego przedmiotu, zanim użytkownik wrzuci szklaną kulkę do fontanny.

- c. **Program Giełdy deweloperów.** Roblox umożliwia niektórym Twórcom, którzy spełniają określone kryteria i akceptują warunki określone w Programie DevEx opublikowanym [tutaj](#) („Warunki DevEx”), udział w Programie Giełdy deweloperów („Program DevEx”). Podczas gdy każdy twórca może korzystać z usług, aby uczyć się kodowania, tworzyć projekty lub przedmioty do zabawy ze znajomymi, a nawet zarobić trochę zarobionych Robuxów, tylko odnoszący sukcesy twórcy będą w stanie spełnić wysokie wymagania (opisane w Regulaminie DevEx), aby zarabiać pieniądze za pośrednictwem DevEx. Osiągnięcie tego poziomu sukcesu zazwyczaj wymaga dużej ilości czasu, wysiłku, umiejętności i odpowiedniej strategii. Nawet wtedy nie ma gwarancji zarobienia pieniędzy. Z zastrzeżeniem określonych wymagań, zasad i ograniczeń ustalanych według wyłącznego uznania Robloxa, Twórcy uczestniczący w Programie DevEx mogą wymieniać Zarobione Robuxy na wypłatę w prawdziwej walucie w kwocie określonej przez firmę Roblox, według jej wyłącznego uznania (kurs wymiany oraz ogólne wymagania, zasady i ograniczenia są określone w Warunkach DevEx).
- d. **WOZ lub wypłaty premium.** WOZ lub wypłaty premium to program, dzięki któremu niektórzy kwalifikujący się twórcy mogą generować dodatkowe zarobione Robuxy w oparciu o to, jak angażujący jest ich projekt. Program EBP lub wypłat Premium może zostać zmieniony lub zakończony przez firmę Roblox w dowolnym momencie, według jej wyłącznego uznania, bez jakichkolwiek zobowiązań wobec Twórców wynikających z takiego zakończenia lub zmiany. Bardziej szczegółowe informacje na temat

programu EBP można znaleźć [tutaj](#).

- e. **Zastrzeżenie.** Tworzenie Projektów lub TGU, z których Użytkownicy będą czerpać przyjemność lub spędzać w nich czas, jest trudne i może zajmować dużo czasu. Roblox nie składa żadnych obietnic, że Projekt lub TGU Twórcy osiągnie sukces w przyciągnięciu dużej publiczności ani że czas, wysiłek i środki, które Twórca przeznacza na tworzenie, promowanie lub prowadzenie Projektu, przyniosą sukces finansowy.

▼ Załącznik C (Unia Europejska/Europejski Obszar Gospodarczy)

1 ▼ Priorytet

W przypadku jakichkolwiek niespójności lub konfliktu pomiędzy Warunkami Roblox a postanowieniami uzupełniającymi pierwszeństwo będą miały postanowienia uzupełniające.

2 ▼ Umowa prawna

- A. Niezależnie od jakichkolwiek odmiennych postanowień Warunków Roblox, zgoda użytkownika na Warunki Roblox jest wyrażana poprzez rejestrację na platformie.
- B. Użytkownik może zarejestrować się na platformie, podając swoją datę urodzenia, wybierając nazwę użytkownika i hasło oraz klikając opcję „Zarejestruj się”. Użytkownik może w dowolnym momencie zmodyfikować określone informacje rejestracyjne w Ustawieniach konta. i pobrać je
- C. O ile nie uzgodniono inaczej, użytkownik może rozwiązać umowy zawarte z Roblox dotyczące korzystania z usług w dowolnym momencie. Data wejścia w życie rozwiązania zależy od wybranych usług.

3 ▼ Zakup Robuxów i wirtualnych przedmiotów

Użytkownik może mieć możliwość zakupu wirtualnej zawartości w ramach usług za pomocą Robuxów. Użytkownik może zakupić Robuxy za cenę wyświetlaną w usługach. Gdy użytkownik wybierze jedną z dostępnych kwot Robuxów, zostanie poproszony o sfinalizowanie zakupu na swoim koncie i wybranie jednej z dostępnych metod płatności. Obecnie Roblox oferuje kilka opcji płatności, w tym kartą debetową/kredytową, PayPal, kartami podarunkowymi (w przypadku aplikacji Roblox w przeglądarce), Google Play, iTunes, Amazon (w przypadku aplikacji mobilnych Roblox), a także zakupy w aplikacji Roblox na Xbox One. Według rozsądnego uznania Roblox, Roblox może od czasu do czasu zmieniać dostępne metody płatności. Umowa zakupu zostanie zawarta w momencie, gdy użytkownik kliknie przycisk „Zapłać” (lub inny podobnie oznaczony przycisk zakupu), a transakcja zostanie pomyślnie zakończona. W ramach odstępowstwa od Warunków Roblox, w szczególności od punktu 4 (a) Warunków dla użytkowników i punktu 4 Warunków dla twórców, pomiędzy twórcami a Roblox będzie istniał stosunek umowny. Nie będzie bezpośredniego stosunku umownego między twórcami a użytkownikami. Jeśli użytkownik nabywa wirtualną zawartość i inne rzeczy za zapłatą Robuxów, takie nabycie jest zawsze zawierane między użytkownikiem a Roblox, a twórcy zawsze działają w imieniu Roblox.

4 ▼ Bezwzględne prawo do Robuxów

W ramach odstępowstwa od punktu 3 lit. e) Warunków użytkownika i z wyjątkiem naruszenia przez użytkownika wytycznych lub zasad Roblox lub naruszenia przez użytkownika któregośkolwiek z Warunków Roblox, Roblox może skorzystać z bezwzględnego prawa do Robuxów według własnego uznania Roblox tylko ze skutkiem na przyszłość (tj. bez wpływu na Robuxy, które użytkownik już posiada) i bez wpływu na jakiegokolwiek powiadomienia, zwroty, rekompensaty lub odpowiedzialność, jaką Roblox może mieć wobec użytkownika na mocy niniejszego Załącznika C lub wiążącego obowiązującego prawa. Pozostałe postanowienia punktu 3 lit. e) Warunków użytkownika pozostają nienaruszone.

5 ▼ DevEx

W ramach odstępowstwa od punktu 4 lit. c) Warunków dla twórców, użytkownik może wymienić zarobione Robuxy na prawdziwą walutę w oparciu o kurs wymiany określony

przez Roblox i potencjalnie zmieniany okresowo w oparciu o wymagania, procedury i ograniczenia ustanowione przez Roblox według rozsądnego uznania Roblox ze skutkiem na przyszłość (np. w celu zrekompensowania wahań inflacyjnych). Aktualny kurs wymiany oraz ogólne wymagania, polityki i ograniczenia dotyczące Programu DevEx są publikowane [tutaj](#).

6 ▼ Ustawowe prawa użytkownika i zwrot płatności

- A. Jeśli usługi nie działają prawidłowo lub nie są zgodne z opisem lub umową użytkownika z Roblox, użytkownikowi mogą przysługiwać dodatkowe ustawowe prawa i środki zaradcze.
- B. Żadne z postanowień Warunków Roblox nie ogranicza jakichkolwiek ustawowych praw do zwrotu pieniędzy, które mogą przysługiwać użytkownikom na mocy obowiązującego prawa.

7 ▼ Ograniczenie odpowiedzialności

Punkty 15b–c i 16 Warunków użytkownika oraz punkt 13 Warunków dla twórców nie mają zastosowania. Ponadto ograniczenia odpowiedzialności określone w punktach 2g, 3c i e, 4d, 6b. 11 lit. b–c, 15a Warunków użytkownika i 5a ppkt (ii) Warunków dla twórców nie mają zastosowania. Zamiast tego Roblox ponosi odpowiedzialność za szkody wyłącznie zgodnie z niniejszą klauzulą.

- A. Odpowiedzialność Roblox jest nieograniczona za szkody wynikające ze śmierci, uszkodzenia ciała lub uszczerbku na zdrowiu z powodu naruszenia dokonanego przez przedstawiciela prawnego lub wyznaczonego reprezentanta Roblox, a także za szkody wynikające z braku gwarantowanej cechy lub w przypadku zamiaru oszustwa.
- B. Odpowiedzialność Roblox jest nieograniczona za szkody spowodowane przez Roblox, prawnego przedstawiciela Roblox lub wyznaczonego reprezentanta Roblox w wyniku umyślnego działania lub rażącego zaniedbania.
- C. W przypadku niewielkiego zaniedbania podstawowego obowiązku umownego Roblox, z wyjątkiem przypadków określonych w punkcie 7A, B i D niniejszego Załącznika C, ponosi odpowiedzialność jedynie do wysokości typowo przewidywalnej szkody.

Podstawowe obowiązki umowne to skrótowo takie obowiązki, których wypełnienie umożliwia przede wszystkim prawidłowe wykonanie umowy i na których wypełnieniu strona umowy może regularnie polegać.

- D. Odpowiedzialność wynikająca z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa pozostaje nienaruszona.
- E. Okres przedawnienia roszczeń odszkodowawczych wynosi jeden (1) rok, z wyjątkiem punktów 7A, B i D niniejszego Załącznika C, gdzie zastosowanie ma ustawowy okres przedawnienia.

8 ▼ Prawo właściwe, jurysdykcja i właściwość miejscowa sądu

- A. W ramach odstępstwa od punktu 14 Warunków użytkownika, w zakresie, w jakim bezwzględnie obowiązujące prawo miejsca zamieszkania użytkownika jest korzystniejsze niż prawo stanu Kalifornia, zastosowanie ma prawo miejsca zamieszkania użytkownika.
- B. W zakresie, w jakim umowa między Roblox a użytkownikiem jest uznawana za umowę konsumencką w rozumieniu art. 17 rozporządzenia EU 1215/2012, wybór jurysdykcji i miejsca zgodnie z punktem 14 Warunków użytkownika nie ma zastosowania.

9 ▼ Rozstrzyganie/arbitraż sporów

- A. Jeśli użytkownik jest konsumentem (tj. osobą fizyczną, która zawierając umowę z Roblox działa w celach niezwiązanych z działalnością handlową, biznesową, rzemieślniczą lub zawodową użytkownika), punkt 13 lit. b) i c) Warunków użytkownika nie ma zastosowania, a punkty 12 i 13a Warunków użytkownika oraz 7b Warunków dla twórców nie wyłączają ani nie ograniczają prawa żadnej ze stron do odwołania się do sądu.
- B. Roblox nie musi ani nie chce uczestniczyć w żadnych alternatywnych systemach rozstrzygania sporów z udziałem konsumenckiego panelu arbitrażowego. Roblox stara się raczej rozwiązywać wszelkie konflikty zgodnie z punktem 13a Warunków użytkownika. Niniejszy punkt pozostaje bez uszczerbku dla prawa, w stosownych przypadkach, użytkowników z UE do angażowania certyfikowanych organów pozasądowego rozstrzygania sporów zgodnie z art. 21 aktu o usługach cyfrowych. Więcej informacji można znaleźć na stronie <https://en.help.roblox.com/hc/en->

10 ▼ Informacja dla użytkowników z obszaru EOG.

Punkt 18 Warunków użytkownika nie ma zastosowania.

11 ▼ Obowiązki po rozwiązaniu

Oprócz punktów wymienionych w punkcie 19b Warunków Roblox, punkt 7 niniejszego Załącznika C pozostaje w mocy po rozwiązaniu Umowy.

12 ▼ Zgoda na komunikację elektroniczną

Punkt 19f Warunków użytkownika nie ma zastosowania. Jeśli Roblox otrzymał adres e-mail użytkownika w kontekście sprzedaży produktu lub usługi, Roblox może wykorzystać go do marketingu bezpośredniego podobnych produktów lub usług Roblox, pod warunkiem że Roblox jasno i wyraźnie dał użytkownikowi możliwość wyrażenia sprzeciwu, bezpłatnie i w łatwy sposób, wobec takiego wykorzystania adresu e-mail użytkownika w momencie jego gromadzenia i przy okazji każdej wiadomości, jeśli użytkownik początkowo nie odmówił takiego wykorzystania.

13 ▼ Prawo do odstąpienia od umowy

Jeśli użytkownik jest konsumentem (tj. osobą fizyczną, która zawierając umowę z Roblox, działa w celach niezwiązanych z działalnością handlową, biznesową, rzemieślniczą lub zawodową użytkownika), użytkownik może odstąpić od wszystkich zawartych umów na następujących warunkach

A. Informacje dotyczące korzystania z prawa do odstąpienia od umowy

1. **Prawo do odstąpienia od umowy.** Z zastrzeżeniem punktu 13D poniżej, użytkownik ma prawo odstąpić od niniejszej umowy w terminie 14 dni bez podania jakiegolwiek przyczyny. Termin na odstąpienie od umowy wygasa po upływie 14 dni od dnia zawarcia umowy. Aby skorzystać z prawa do odstąpienia od umowy, użytkownik musi poinformować Roblox (Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, USA, lub (888) 858-2569) o decyzji użytkownika o odstąpieniu od niniejszej umowy w drodze jednoznacznego oświadczenia (np. listu przestanego pocztą). Użytkownik może skorzystać z poniższego wzoru formularza odstąpienia od umowy, ale nie jest to obowiązkowe. Użytkownik może również elektronicznie wypełnić i przestać wzór formularza odstąpienia od umowy lub jakiegolwiek inne jednoznaczne oświadczenie na naszej stronie internetowej za pośrednictwem [Formularza obsługi klienta](#). Jeśli użytkownik skorzysta z tej opcji, niezwłocznie prześlemy mu potwierdzenie otrzymania takiego odstąpienia na trwałym nośniku (np. listownie).

Aby dotrzymać terminu odstąpienia od umowy, wystarczy, aby użytkownik wysłał informację o skorzystaniu z prawa do odstąpienia od umowy przed upływem terminu na odstąpienie od umowy.

2. **Skutki odstąpienia od umowy.** Jeśli użytkownik odstąpi od niniejszej umowy, Roblox zwróci użytkownikowi wszystkie płatności otrzymane od użytkownika, w tym koszty dostawy (z wyjątkiem dodatkowych kosztów wynikających z wyboru przez użytkownika innego rodzaju dostawy niż najtańszy rodzaj standardowej dostawy oferowanej przez Roblox), bez zbędnej zwłoki, a w każdym razie nie później niż 14 dni od dnia, w którym Roblox został poinformowany o decyzji użytkownika o odstąpieniu od niniejszej umowy. Roblox dokona takiego zwrotu przy użyciu tych samych środków płatności, których użytkownik użył do początkowej transakcji, chyba że użytkownik wyraźnie wyraził zgodę na inne rozwiązanie; w każdym przypadku użytkownik nie poniesie żadnych opłat w wyniku takiego zwrotu.

Jeśli użytkownik zażądał rozpoczęcia świadczenia usług w okresie odstąpienia od umowy, zapłaci nam kwotę proporcjonalną do tego, co zostało dostarczone do momentu poinformowania nas o odstąpieniu od umowy, w porównaniu z pełnym zakresem umowy.

B. Wzór formularza odstąpienia od umowy

(formularz ten należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od umowy)

- Ja/My(*) niniejszym informuję/informujemy(*) o moim/naszym(*) odstąpieniu od umowy sprzedaży następujących towarów(*)/o świadczenie następującej usługi(*),
- Zamówionych(*)/otrzymanych w dniu(*)
- Imię i nazwisko konsumenta/konsumentów
- Adres konsumenta/konsumentów

- Podpis konsumenta/konsumentów (tylko jeśli niniejszy formularz został przekazany w formie papierowej)
- Data

(*) Niepotrzebne skreślić.

- C. **Wyjątki od prawa do odstąpienia od umowy.** Prawo do odstąpienia od umowy nie przysługuje w odniesieniu do umów zawieranych na odległość lub poza lokalem przedsiębiorstwa, których przedmiotem jest dostawa towarów wykonanych według specyfikacji użytkownika lub wyraźnie spersonalizowanych.
- D. **Wygąśnięcie prawa do odstąpienia od umowy.** Należy pamiętać, że prawo do odstąpienia od umowy wygasa w przypadku:
1. umów o świadczenie usług po całkowitym wykonaniu usługi, ale jeśli umowa nakłada na użytkownika obowiązek zapłaty, tylko wtedy, gdy wykonanie rozpoczęło się za uprzednią wyraźną zgodą użytkownika i potwierdzeniem, że użytkownik utraci prawo do odstąpienia od umowy po całkowitym wykonaniu umowy przez Roblox.
 2. umów o dostarczanie treści cyfrowych, które nie są dostarczane na materialnym nośniku, jeżeli świadczenie zostało rozpoczęte i jeżeli umowa nakłada na użytkownika obowiązek zapłaty, w przypadku gdy: (i) użytkownik udzielił uprzedniej wyraźnej zgody na rozpoczęcie świadczenia w okresie prawa do odstąpienia od umowy; (ii) użytkownik potwierdził, że tym samym traci prawo do odstąpienia od umowy; oraz (iii) Roblox dostarczył użytkownikowi potwierdzenie zawarcia umowy, które zawiera również zgodę użytkownika na rozpoczęcie przez Roblox wykonywania umowy przed upływem okresu odstąpienia od umowy oraz potwierdzenie przyjęcia do wiadomości informacji o wygaśnięciu prawa do odstąpienia od umowy.

▼ Prawo autorskie

Żadne z postanowień Warunków Roblox, w szczególności w odniesieniu do punktu 2 lit. b) Warunków dla twórców, nie ma wpływu na obowiązkowe prawa do wynagrodzenia za korzystanie z materiałów chronionych prawem autorskim.

Roblox zastrzega sobie prawo do eksploracji tekstu i danych platformy i usług oraz wszelkiego rodzaju innych dostarczanych treści.

15 ▼ Zgodne urządzenia

Użytkownik może znaleźć informacje o zgodnych urządzeniach umożliwiających korzystanie z Usług [tutaj](#).

16 ▼ Rozporządzenie UE w sprawie rozpowszechniania treści terrorystycznych w internecie

Roblox wyznaczył firmę DP-Dock COR Services GmbH w Niemczech jako przedstawiciela i punkt kontaktowy zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/784 z dnia 29 kwietnia 2021 r. w sprawie przeciwdziałania rozpowszechnianiu w internecie treści o charakterze terrorystycznym, z którym można skontaktować się [tutaj](#).

17 ▼ Powtarzające się nadużycia

Oprócz punktu 2 lit. g) Warunków użytkowania, Roblox może odmówić przetwarzania (i) odwołań lub (ii) powiadomień o nielegalnych treściach przesłanych przez użytkowników lub osoby niebędące użytkownikami, które wielokrotnie lub rażąco nadużywają systemu odwołań Roblox lub formularza powiadomień o nielegalnych treściach. Przykłady takich nadużyć obejmują częste dostarczanie nieuzasadnionych powiadomień lub odwołań lub nadużywanie systemu odwołań lub powiadomień, w tym składanie dużej liczby odwołań lub powiadomień bez podawania jakichkolwiek informacji. Takie odmowy mogą uwzględniać np. historyczne korzystanie przez użytkownika z systemu odwołań lub formularza powiadomienia o nielegalnych treściach oraz powagę nadużycia. Czas

trwania odmowy może się różnić w zależności od stopnia naruszenia. Roblox może również zawieszać lub zamykać konta użytkowników, którzy wielokrotnie publikują nielegalne treści. Takie zawieszenia i zamknięcia mogą uwzględniać np. historyczne naruszenia treści przez użytkownika i powagę nadużycia. Czas trwania zawieszenia może się różnić w zależności od stopnia naruszenia. Roblox powiadomi użytkownika z wyprzedzeniem o zawieszeniu lub zamknięciu konta, chyba że nie będzie to dla nas właściwe, a jeśli użytkownik nie zgadza się z takim działaniem, ma możliwość odwołania się.

18 ▼ Polecenia i ranking zawartości wirtualnej

W zależności od funkcji Roblox (np. takich jak rynek i wyszukiwanie projektów) Roblox wykorzystuje różne współczynniki, aby zapewnić użytkownikom oraz twórcom najbardziej trafne wyniki wyszukiwania i rekomendacje. Kategoria czynników i względne znaczenie każdego z nich różnią się w zależności od odpowiedniej funkcji wyszukiwania lub polecenia. Ponadto w przypadku niektórych funkcji Roblox zapewnia użytkownikom i twórcom możliwość zmiany kolejności prezentowanych wyników lub poleceń, które można znaleźć w pobliżu funkcji wyszukiwania lub poleceń. Więcej informacji na temat działania poleceń i rankingu w na platformie Roblox można znaleźć [tutaj](#).

19 ▼ Powiadomienia i odwołania

Oprócz punktu 2 lit. f) Warunków użytkownika, za każdym razem, gdy Roblox ogranicza dostęp do zawartości wirtualnej, Roblox powiadamia użytkownika o takich decyzjach i zapewnia użytkownikowi możliwość odwołania się. Oprócz uwzględnienia danego naruszenia przy podejmowaniu takich decyzji, Roblox bierze również pod uwagę historyczne korzystanie z Roblox przez użytkownika i to, czy użytkownik wielokrotnie naruszał on zasady Roblox. Ciągłe naruszanie określonych zasad może skutkować bardziej rygorystycznymi konsekwencjami (np. ostrzeżeniem, po którym następuje zablokowanie na pewien czas, a następnie zawieszenie itp.) Użytkownicy z Unii Europejskiej mogą odwoływać się od takich decyzji przez okres do 6 miesięcy od pierwotnej decyzji Roblox. Podczas rozpatrywania wniosku o odwołanie Roblox całościowo uwagę powagę naruszenia, powód złożenia odwołania przez Użytkownika oraz zachowanie użytkownika na platformie. Należy pamiętać, że w niektórych

okolicznościach odwołanie może nie mieć zastosowania - na przykład w przypadku upływu czasu obowiązywania konsekwencji, takich jak 20-minutowa przerwa w grze, w przypadku której zawieszenie zostało już zniesione.

20 ▼ Mieszkańcy Francji

Jeśli po zakończeniu procedury obowiązkowego nieformalnego rozstrzygania sporów opisanej w punkcie 13a Warunków użytkowania, spór nie zostanie rozwiązany, mieszkańcy Francji mogą bezpłatnie skierować sprawę do następującego mediatora: IEAM (Institut d'Expertise, d'Arbitrage et de Médiation), 31bis-33 rue Daru 75008, Paryż, <https://www.iam.eu/demande-de-mediation>.

▼ Załącznik D (Wietnam)

Postanowienia uzupełniające zawarte w niniejszej części A mają zastosowanie do użytkowników i twórców znajdujących się w Wietnamie. W przypadku jakichkolwiek niespójności lub konfliktu pomiędzy Warunkami platformy Roblox a niniejszymi postanowieniami uzupełniającymi, niniejsze postanowienia uzupełniające będą miały pierwszeństwo.

A ▼ CZĘŚĆ A – UŻYTKOWNICY W WIETNAMIE

1. **Warunki dla graczy w Wietnamie** Użytkownicy w Wietnamie są zobowiązani do korzystania z aplikacji Roblox-VNG i powiązanych z nią usług („**Roblox Vietnam**”). Platforma Roblox Vietnam jest publikowana i obsługiwana w Wietnamie przez spółkę Minh Phuong Thinh Communication Company Limited („**wydawca w Wietnamie**”) zgodnie z odrębnymi warunkami, które mają zastosowanie do korzystania z Roblox Vietnam zamiast Warunków użytkowania Roblox. Aby zapewnić bezpieczeństwo wszystkim użytkownikom, działania podejmowane w Roblox Vietnam muszą być zgodne ze [Standardami społeczności](#).
2. **Twórcy w Wietnamie** Twórcy w Wietnamie mogą używać Roblox Studio i powiązanych usług do tworzenia projektów i zawartości wirtualnej. Roblox Studio i powiązane

usługi są dostarczane przez Roblox Corporation. Jeśli użytkownik jest twórcą w Wietnamie, korzystanie przez niego z Roblox Studio i powiązanych usług oraz wszelkich projektów i zawartości wirtualnej udostępnianych przy ich użyciu podlega [Warunkom dla twórców](#) Roblox (zmienionym częścią B niniejszych postanowień uzupełniających dotyczących publikacji na platformie Roblox VNG).

Korzystanie przez użytkownika z niektórych usług związanych z twórcami oferowanych przez Roblox będzie również podlegać dodatkowym warunkom mającym zastosowanie do tych usług, takim jak między innymi [Warunki korzystania z giełdy deweloperów](#) i [Warunki korzystania ze Sklepu dla twórców](#).

B ▼ CZĘŚĆ B – PUBLIKACJA TGU TWÓRCY ZA POŚREDNICTWEM PLATFORMY ROBLOX VIETNAM

Postanowienia uzupełniające zawarte w niniejszej części B mają zastosowanie do publikacji i dystrybucji TGU twórcy za pośrednictwem platformy Roblox Vietnam. Mają one zastosowanie do wszystkich twórców, niezależnie od tego, czy znajdują się oni w Wietnamie, czy poza nim. W przypadku jakichkolwiek niespójności lub konfliktu pomiędzy Warunkami dla twórców Robloxa niniejszymi postanowieniami uzupełniającymi, niniejsze postanowienia uzupełniające będą miały pierwszeństwo.

1. **Publikacja.** Aby zachować zgodność z lokalnymi przepisami, Roblox Vietnam i powiązane TGU są publikowane i obsługiwane w Wietnamie przez wydawcę w Wietnamie. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że TGU twórcy mogą zostać udostępnione użytkownikom Roblox Vietnam („użytkownikom w Wietnamie”) przez wydawcę w Wietnamie jako sublicencjobiorcę Roblox zgodnie z punktem 2 lit. b) ppkt (ii) Warunków dla twórców Roblox.
2. **Zakupy.** Aby zachować zgodność z lokalnymi przepisami, gracze z Wietnamu nie mogą kupować TGU bezpośrednio od twórcy. Zamiast tego muszą dokonać zakupu u wydawcy w Wietnamie. Jeśli gracz w Wietnamie zakupi TGU twórcy od wydawcy w Wietnamie, zakup (za Robuxy lub bez opłat) TGU twórcy przez gracza w Wietnamie nie ustanawia żadnej formy stosunku umownego między twórcą a tym graczem w Wietnamie. Zamiast tego wietnamskie TGU twórcy będzie sublicencjonowane graczowi w Wietnamie przez wydawcę w Wietnamie. Do celów obliczenia uprawnień Twórcy do otrzymania zarobionych Robuxów i odpowiedniego przydziału Robuxów zgodnie z punktem 4 lit. b) Warunków dla twórców Roblox, taka transakcja zakupu będzie traktowana w taki sam sposób, jak w przypadku bezpośredniej sprzedaży od

twórcy gracze spoza Wietnamu. Punkty 2 lit. b) i 4 Warunków dla twórców Roblox uznaje się za odpowiednio zmodyfikowane w odniesieniu do publikacji, dystrybucji lub zakupu TGU twórcy w ramach platformy Roblox Vietnam w zakresie, w jakim są one niezgodne z niniejszymi postanowieniami uzupełniającymi.

3. **Licencja na korzystanie z TGU twórcy w celu promowania platformy Roblox Vietnam.** Twórca zachowuje wszelkie prawa autorskie do TGU twórcy. Twórca niniejszym udziela i zgadza się udzielić Roblox bezterminowej, nieodwołalnej, niewyłącznej, nieodpłatnej, zbywalnej licencji, z prawem do udzielania sublicencji na wielu poziomach dowolnej osobie lub podmiotowi (w tym między innymi wydawcy w Wietnamie), na wykorzystanie, w całości lub w części, TGU twórcy i powiązanej nazwy użytkownika w dowolnych mediach lub kanałach dystrybucji znanych obecnie lub opracowanych w przyszłości w związku z reklamą i marketingiem platformy Roblox Vietnam lub usług, nawet jeśli twórca skorzystał z prawa do bycia zapomnianym na mocy RODO lub równoważnego prawa na mocy innych przepisów dotyczących prywatności. Roblox może również wykorzystywać TGU twórcy do celów niekomercyjnych i edukacyjnych w celu promowania platformy Roblox Vietnam lub usług (przy czym Roblox w uzasadniony sposób określi, czy wykorzystanie jest niekomercyjne lub edukacyjne).
4. **Ocena TGU twórcy.** W celu uniknięcia wątpliwości, Roblox nie ma obowiązku zezwalania na dystrybucję przez wydawcę w Wietnamie jakichkolwiek TGU twórcy na platformie Roblox Vietnam, a wydawca w Wietnamie nie ma obowiązku publikowania jakichkolwiek TGU twórcy na platformie Roblox Vietnam. Przydatność projektów i zawartości wirtualnej do publikacji w Wietnamie może podlegać weryfikacji (przed publikacją lub w dowolnym późniejszym czasie) przez Roblox, wydawcę w Wietnamie i/lub lokalne organy regulacyjne. Roblox i wydawca w Wietnamie mają całkowitą swobodę filtrowania, zawieszania lub zakończenia dystrybucji i publikacji wszelkich TGU twórcy na platformie Roblox Vietnam, w całości lub w części, w dowolnym czasie i z dowolnego powodu. Decyzja Roblox i wydawcy w Wietnamie w odniesieniu do takich działań będzie ostateczna. Według własnego uznania Roblox może skontaktować się z twórcą w związku z jakimikolwiek działaniami podjętymi zgodnie z niniejszym punktem, a twórca może otrzymać możliwość naprawienia lub zmiany TGU twórcy i ponownego przestania ich do publikacji na platformie Roblox Vietnam.

▼ Załącznik E (Wielka Brytania)

1 ▼ Priorytet

W przypadku jakichkolwiek niespójności lub konfliktu pomiędzy Warunkami Roblox a postanowieniami uzupełniającymi, postanowienia uzupełniające będą miały pierwszeństwo.

2 ▼ Umowa prawna

- A. Niezależnie od jakichkolwiek odmiennych postanowień Warunków Roblox, zgoda użytkownika na Warunki Roblox jest wyrażana poprzez rejestrację na platformie.
- B. Użytkownik może zarejestrować się na platformie, podając swoją datę urodzenia, wybierając nazwę użytkownika i hasło oraz klikając opcję „Zarejestruj się”. Użytkownik może w dowolnym momencie zmodyfikować określone informacje rejestracyjne w Ustawieniach konta. i pobrać je
- C. O ile nie uzgodniono inaczej, użytkownik może rozwiązać umowy zawarte z Roblox dotyczące korzystania z usług w dowolnym momencie. Data wejścia w życie rozwiązania zależy od wybranych usług.

3 ▼ Zakup Robuxów i wirtualnych przedmiotów

Użytkownik może mieć możliwość zakupu wirtualnej zawartości w ramach usług za pomocą Robuxów. Użytkownik może zakupić Robuxy za cenę wyświetlaną w usługach. Gdy użytkownik wybierze jedną z dostępnych kwot Robuxów, zostanie poproszony o sfinalizowanie zakupu na koncie użytkownika i wybranie jednej z dostępnych metod płatności. Obecnie Roblox oferuje kilka opcji płatności, w tym kartą debetową/kredytową, PayPal, kartami podarunkowymi (w przypadku aplikacji Roblox w przeglądarce), Google Play, iTunes, Amazon (w przypadku aplikacji mobilnych Roblox), a także zakupy w aplikacji Roblox na Xbox One. Według rozsądnego uznania Roblox, Roblox może od czasu do czasu zmieniać dostępne metody płatności. Umowa zakupu zostanie zawarta w momencie, gdy użytkownik kliknie przycisk „Zapłać” (lub inny podobnie oznaczony przycisk zakupu), a transakcja zostanie pomyślnie zakończona. W ramach odstępstwa od Warunków Roblox, w szczególności od punktu 4 (a) Warunków dla użytkowników i punktu 4 Warunków dla twórców, pomiędzy twórcami a Roblox będzie istniał stosunek umowny. Nie będzie bezpośredniego stosunku umownego

między twórcami a użytkownikami. Jeśli użytkownik nabywa wirtualną zawartość i inne rzeczy za zapłatą Robuxów, takie nabycie jest zawsze zawierane między użytkownikiem a Roblox, a twórcy zawsze działają w imieniu Roblox.

4 ▼ Bezwzględne prawo do Robuxów

W ramach odstępstwa od punktu 3 lit. e) Warunków użytkownika i z wyjątkiem naruszenia przez użytkownika wytycznych lub zasad Roblox lub naruszenia przez użytkownika któregoś z Warunków Roblox, Roblox może skorzystać z bezwzględnego prawa do Robuxów według własnego uznania Roblox tylko ze skutkiem na przyszłość (tj. bez wpływu na Robuxy, które użytkownik już posiada) i bez wpływu na jakiegokolwiek powiadomienia, zwroty, rekompensaty lub odpowiedzialność, jaką Roblox może mieć wobec użytkownika na mocy niniejszego Załącznika E lub wiążącego obowiązującego prawa. Pozostałe postanowienia punktu 3 lit. e) Warunków użytkownika pozostają nienaruszone.

5 ▼ DevEx

W ramach odstępstwa od punktu 4 lit. c) Warunków dla twórców, użytkownik może wymienić zarobione Robuxy na prawdziwą walutę w oparciu o kurs wymiany określony przez Roblox i potencjalnie zmieniany okresowo w oparciu o wymagania, procedury i ograniczenia ustanowione przez Roblox według rozsądnego uznania Roblox ze skutkiem na przyszłość (np. w celu zrekompensowania wahań inflacyjnych). Aktualny kurs wymiany oraz ogólne wymagania, polityki i ograniczenia dotyczące Programu DevEx są publikowane [tutaj](#).

6 ▼ Ustawowe prawa użytkownika i zwrot płatności

- A. Jeśli usługi nie działają prawidłowo lub nie są zgodne z opisem lub umową użytkownika z Roblox, użytkownikowi mogą przysługiwać dodatkowe ustawowe prawa i środki zaradcze.
- B. Żadne z postanowień Warunków Roblox nie ogranicza jakichkolwiek ustawowych

praw do zwrotu pieniędzy, które mogą przysługiwać użytkownikom na mocy obowiązującego prawa.

7 ▼ Ograniczenie odpowiedzialności

Punkty 15b–c i 16 Warunków użytkownika oraz punkt 13 Warunków dla twórców nie mają zastosowania. Ponadto ograniczenia odpowiedzialności określone w punktach 2g, 3c i e, 4d, 6b. 11 lit. b–c, 15a Warunków użytkownika i 5a ppkt (ii) Warunków dla twórców nie mają zastosowania. Zamiast tego Roblox ponosi odpowiedzialność za szkody wyłącznie zgodnie z niniejszą klauzulą.

- A. Odpowiedzialność Roblox jest nieograniczona za szkody wynikające ze śmierci, uszkodzenia ciała lub uszczerbku na zdrowiu z powodu naruszenia dokonanego przez przedstawiciela prawnego lub wyznaczonego reprezentanta Roblox, a także za szkody wynikające z braku gwarantowanej cechy lub w przypadku zamiaru oszustwa.
- B. Odpowiedzialność Roblox jest nieograniczona za szkody spowodowane przez Roblox, prawnego przedstawiciela Roblox lub wyznaczonego reprezentanta Roblox w wyniku umyślnego działania lub rażącego zaniedbania.
- C. W przypadku niewielkiego zaniedbania podstawowego obowiązku umownego Roblox, z wyjątkiem przypadków określonych w punkcie 7A, B i D niniejszego Załącznika E, ponosi odpowiedzialność jedynie do wysokości typowo przewidywalnej szkody. Podstawowe obowiązki umowne to skrótowo takie obowiązki, których wypełnienie umożliwia przede wszystkim prawidłowe wykonanie umowy i na których wypełnieniu strona umowy może regularnie polegać.
- D. Odpowiedzialność wynikająca z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa pozostaje nienaruszona.
- E. Okres przedawnienia roszczeń odszkodowawczych wynosi jeden (1) rok, z wyjątkiem punktów 7A, B i D niniejszego Załącznika E, gdzie zastosowanie ma ustawowy okres przedawnienia.

8 ▼ Prawo właściwe, jurysdykcja i właściwość miejscowa sądu

- A. W ramach odstępstwa od punktu 14 Warunków użytkownika, w zakresie, w jakim

bezwzględnie obowiązujące prawo miejsca zamieszkania użytkownika jest korzystniejsze niż prawo stanu Kalifornia, zastosowanie ma prawo miejsca zamieszkania użytkownika.

- B. W zakresie, w jakim użytkownik jest konsumentem działającym w celach niezwiązanych z jego działalnością handlową, gospodarczą, rzemieślniczą lub wolnym zawodem, wybór jurysdykcji i miejsca zgodnie z punktem 14 Warunków użytkownika nie ma zastosowania.

9 ▼ Rozstrzyganie/arbitraż sporów

- A. Jeśli użytkownik jest konsumentem (tj. osobą fizyczną, która zawierając umowę z Roblox działa w celach niezwiązanych z działalnością handlową, biznesową, rzemieślniczą lub zawodową użytkownika), punkt 13 lit. b) i c) Warunków użytkownika nie ma zastosowania, a punkty 13 i 14a Warunków użytkownika oraz 7b Warunków dla twórców nie wyłączają ani nie ograniczają prawa żadnej ze stron do odwołania się do sądu.
- B. Roblox nie musi ani nie chce uczestniczyć w żadnych alternatywnych systemach rozstrzygania sporów z udziałem konsumenckiego panelu arbitrażowego. Roblox stara się raczej rozwiązywać wszelkie konflikty zgodnie z punktem 13a Warunków użytkownika.

10 ▼ Informacja dla użytkowników z Wielkiej Brytanii

Punkt 18 Warunków użytkownika nie ma zastosowania.

11 ▼ Obowiązki po rozwiązaniu

Oprócz punktów wymienionych w punkcie 19 lit. b) Warunków Roblox, punkt 7 niniejszego Załącznika E pozostaje w mocy po rozwiązaniu Umowy.

Punkt 19f Warunków użytkownika nie ma zastosowania. Jeśli Roblox otrzymał adres e-mail użytkownika w kontekście sprzedaży produktu lub usługi, Roblox może wykorzystać go do marketingu bezpośredniego podobnych produktów lub usług Roblox, pod warunkiem że Roblox jasno i wyraźnie dał użytkownikowi możliwość wyrażenia sprzeciwu, bezpłatnie i w łatwy sposób, wobec takiego wykorzystania adresu e-mail użytkownika w momencie jego gromadzenia i przy okazji każdej wiadomości, jeśli użytkownik początkowo nie odmówił takiego wykorzystania.

13 ▼ Prawo do odstąpienia od umowy ---

Jeśli użytkownik jest konsumentem (tj. osobą fizyczną, która zawierając umowę z Roblox, działa w celach niezwiązanych z działalnością handlową, biznesową, rzemieślniczą lub zawodową użytkownika), użytkownik może odstąpić od wszystkich zawartych umów na następujących warunkach

A. Informacje dotyczące korzystania z prawa do odstąpienia od umowy

1. **Prawo do odstąpienia od umowy.** Z zastrzeżeniem punktu 13D poniżej, użytkownik ma prawo odstąpić od niniejszej umowy w terminie 14 dni bez podania jakiegokolwiek przyczyny. Termin na odstąpienie od umowy wygasa po upływie 14 dni od dnia zawarcia umowy. Aby skorzystać z prawa do odstąpienia od umowy, użytkownik musi poinformować Roblox (Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, USA, lub (888) 858-2569) o decyzji użytkownika o odstąpieniu od niniejszej umowy w drodze jednoznacznego oświadczenia (np. listu przestanego pocztą). Użytkownik może skorzystać z poniższego wzoru formularza odstąpienia od umowy, ale nie jest to obowiązkowe. Użytkownik może również elektronicznie wypełnić i przestać wzór formularza odstąpienia od umowy lub jakiegokolwiek inne jednoznaczne oświadczenie na naszej stronie internetowej za pośrednictwem [Formularza obsługi klienta](#). Jeśli użytkownik skorzysta z tej opcji, niezwłocznie prześlemy mu potwierdzenie otrzymania takiego odstąpienia na trwałym nośniku (np. listownie).

Aby dotrzymać terminu odstąpienia od umowy, wystarczy, aby użytkownik wysłał informację o skorzystaniu z prawa do odstąpienia od umowy przed upływem

terminu na odstąpienie od umowy.

2. **Skutki odstąpienia od umowy.** Jeśli użytkownik odstąpi od niniejszej umowy, Roblox zwróci użytkownikowi wszystkie płatności otrzymane od użytkownika, w tym koszty dostawy (z wyjątkiem dodatkowych kosztów wynikających z wyboru przez użytkownika innego rodzaju dostawy niż najtańszy rodzaj standardowej dostawy oferowanej przez Roblox), bez zbędnej zwłoki, a w każdym razie nie później niż 14 dni od dnia, w którym Roblox został poinformowany o decyzji użytkownika o odstąpieniu od niniejszej umowy. Roblox dokona takiego zwrotu przy użyciu tych samych środków płatności, których użytkownik użył do początkowej transakcji, chyba że użytkownik wyraźnie wyraził zgodę na inne rozwiązanie; w każdym przypadku użytkownik nie poniesie żadnych opłat w wyniku takiego zwrotu.

Jeśli użytkownik zażądał rozpoczęcia świadczenia usług w okresie odstąpienia od umowy, zapłaci nam kwotę proporcjonalną do tego, co zostało dostarczone do momentu poinformowania nas o odstąpieniu od umowy, w porównaniu z pełnym zakresem umowy.

B. Wzór formularza odstąpienia od umowy

(formularz ten należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od umowy)

Do Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403.

- Ja/My(*) niniejszym informuję/informujemy(*) o moim/naszym(*) odstąpieniu od umowy sprzedaży następujących towarów(*)/o świadczenie następującej usługi(*),
- Zamówionych(*)/otrzymanych w dniu(*)
- Imię i nazwisko konsumenta/konsumentów
- Adres konsumenta/konsumentów
- Podpis konsumenta/konsumentów (tylko jeśli niniejszy formularz został przekazany w formie papierowej)
- Data

(*) Niepotrzebne skreślić.

- C. **Wyjątki od prawa do odstąpienia od umowy.** Prawo do odstąpienia od umowy nie przysługuje w odniesieniu do umów zawieranych na odległość lub poza lokalem przedsiębiorstwa, których przedmiotem jest dostawa towarów wykonanych według

specyfikacji użytkownika lub wyraźnie spersonalizowanych.

D. **Wygaśnięcie prawa do odstąpienia od umowy.** Należy pamiętać, że prawo do odstąpienia od umowy wygasa w przypadku:

1. umów o świadczenie usług po całkowitym wykonaniu usługi, ale jeśli umowa nakłada na użytkownika obowiązek zapłaty, tylko wtedy, gdy wykonanie rozpoczęło się za uprzednią wyraźną zgodą użytkownika i potwierdzeniem, że użytkownik utraci prawo do odstąpienia od umowy po całkowitym wykonaniu umowy przez Roblox.
2. umów o dostarczanie treści cyfrowych, które nie są dostarczane na materialnym nośniku, jeżeli świadczenie zostało rozpoczęte i jeżeli umowa nakłada na użytkownika obowiązek zapłaty, w przypadku gdy: (i) użytkownik udzielił uprzedniej wyraźnej zgody na rozpoczęcie świadczenia w okresie prawa do odstąpienia od umowy; (ii) użytkownik potwierdził, że tym samym traci prawo do odstąpienia od umowy; oraz (iii) Roblox dostarczył użytkownikowi potwierdzenie zawarcia umowy, które zawiera również zgodę użytkownika na rozpoczęcie przez Roblox wykonywania umowy przed upływem okresu odstąpienia od umowy oraz potwierdzenie przyjęcia do wiadomości informacji o wygaśnięciu prawa do odstąpienia od umowy.

14 ▼ Prawo autorskie

Żadne z postanowień Warunków Roblox, w szczególności w odniesieniu do punktu 2 lit. b) Warunków dla twórców, nie ma wpływu na obowiązkowe prawa do wynagrodzenia za korzystanie z materiałów chronionych prawem autorskim.

Roblox zastrzega sobie prawo do eksploracji tekstu i danych platformy i usług oraz wszelkiego rodzaju innych dostarczanych treści.

15 ▼ Zgodne urządzenia

Użytkownik może znaleźć informacje o zgodnych urządzeniach umożliwiających korzystanie z Usług [tutaj](#).

16 ▼ Powtarzające się nadużycia

Oprócz punktu 2 lit. g) Warunków użytkowania, Roblox może odmówić przetwarzania (i) odwołań, (ii) powiadomień o nielegalnych treściach lub (iii) innych skarg przestanych przez użytkowników lub osoby niebędące użytkownikami, które wielokrotnie lub rażąco nadużywają systemu skarg i odwołań Roblox lub formularza powiadomień o nielegalnych treściach. Przykłady takich nadużyć obejmują ewidentnie nieuzasadnione skargi, częste dostarczanie nieuzasadnionych powiadomień lub odwołań lub nadużywanie systemu odwołań lub powiadomień, w tym składanie dużej liczby odwołań lub powiadomień bez podawania jakichkolwiek informacji. Takie odmowy mogą uwzględniać np. historyczne korzystanie przez użytkownika z systemu odwołań lub formularza powiadomienia o nielegalnych treściach oraz powagę nadużycia. Czas trwania odmowy może się różnić w zależności od stopnia naruszenia. Roblox może również zawieszać lub zamykać konta użytkowników, którzy wielokrotnie publikują nielegalne treści. Takie zawieszenia i zamknięcia mogą uwzględniać np. historyczne naruszenia treści przez użytkownika i powagę nadużycia. Czas trwania zawieszenia może się różnić w zależności od stopnia naruszenia. Roblox powiadomi użytkownika z wyprzedzeniem o zawieszeniu lub zamknięciu konta, chyba że nie będzie to dla nas właściwe, a jeśli użytkownik nie zgadza się z takim działaniem, ma możliwość odwołania się.

17 ▼ Polecenia i ranking zawartości wirtualnej

W zależności od funkcji Roblox (np. takich jak rynek i wyszukiwanie projektów) Roblox wykorzystuje różne współczynniki, aby zapewnić użytkownikom oraz twórcom najbardziej trafne wyniki wyszukiwania i rekomendacje. Kategoria czynników i względne znaczenie każdego z nich różnią się w zależności od odpowiedniej funkcji wyszukiwania lub polecenia. Ponadto w przypadku niektórych funkcji Roblox zapewnia użytkownikom i twórcom możliwość zmiany kolejności prezentowanych wyników lub poleceń, które można znaleźć w pobliżu funkcji wyszukiwania lub poleceń. Więcej informacji na temat działania poleceń i rankingu w na platformie Roblox można znaleźć [tutaj](#).

18 ▼ Powiadomienia i odwołania

Oprócz punktu 2 lit. f) Warunków użytkownika, za każdym razem, gdy Roblox ogranicza dostęp do zawartości wirtualnej, Roblox powiadamia użytkownika o takich decyzjach i zapewnia użytkownikowi możliwość odwołania się. Oprócz uwzględnienia danego naruszenia przy podejmowaniu takich decyzji, Roblox bierze również pod uwagę historyczne korzystanie z Roblox przez użytkownika i to, czy użytkownik wielokrotnie naruszał on zasady Roblox. Ciągłe naruszanie określonych zasad może skutkować bardziej rygorystycznymi konsekwencjami (np. ostrzeżeniem, po którym następuje zablokowanie na pewien czas, a następnie zawieszenie itp.) Podczas rozpatrywania wniosku o odwołanie Roblox całościowo uwagę powagę naruszenia, powód złożenia odwołania przez Użytkownika oraz zachowanie użytkownika na platformie. Należy pamiętać, że w niektórych okolicznościach odwołanie może nie mieć zastosowania - na przykład w przypadku upływu czasu obowiązywania konsekwencji, takich jak 20-minutowa przerwa w grze, w przypadku której zawieszenie zostało już zniesione.

19 ▼ Prawo użytkownika do dochodzenia roszczeń z tytułu naruszenia umowy

Użytkownikowi może przysługiwać prawo do wniesienia roszczenia z tytułu naruszenia warunków umowy przez Roblox. Na przykład, jeśli Roblox bezprawnie usunie lub ograniczy dostęp do treści użytkownika lub bezprawnie zawiesi lub zablokuje użytkownika z naruszeniem niniejszych warunków, użytkownik ma prawo wnieść roszczenie z tytułu naruszenia umowy.

20 ▼ Zgodność z ustawą o bezpieczeństwie w sieci

Ustawa o bezpieczeństwie w sieci Online Safety Act z 2023 r. („OSA”) wymaga, aby Roblox zawarł określone informacje w swoich Warunkach użytkownika. Informacje te znajdują się w załączniku OSA do niniejszego załącznika E.

▼ Załącznik F (Australia)



▼ Priorytet

W przypadku jakichkolwiek niespójności lub sprzeczności pomiędzy Warunkami platformy Roblox a niniejszymi postanowieniami uzupełniającymi, postanowienia uzupełniające będą miały pierwszeństwo.



▼ Zgodność z ustawą o bezpieczeństwie w sieci

1. Roblox ma obowiązki wynikające z ustawy o bezpieczeństwie w sieci (ang. Online Safety Act) z 2021 r. (Cth) („**australijska ustawa OSA**”) dotyczące podejmowania określonych działań w celu ochrony naszych użytkowników końcowych przed niezgodnymi z prawem lub szkodliwymi treściami w Internecie. Treści regulowane przez ramy australijskiej ustawy OSA są podzielone na następujące kategorie:

- a. „**Materiały klasy 1A**”, które obejmują dowolne z następujących:

- i. materiały przedstawiające wykorzystywanie seksualne dzieci;
- ii. materiały popierające terroryzm;
- iii. materiały przedstawiające skrajną przestępczość i przemoc.

Standardy społeczności Roblox dotyczące „wykorzystywania dzieci”, „terroryzmu i brutalnego ekstremizmu” oraz „treści zawierających przemoc i okrucieństwo” są szerokie i obejmują między innymi materiały klasy 1A zgodnie z definicją określoną w ramach australijskiej ustawy OSA.

- b. „**Materiały klasy 1B**”, które obejmują dowolne z następujących:

- i. materiały przedstawiające przestępczość i przemoc;
- ii. materiały związane z narkotykami.

Standardy społeczności Roblox dotyczące „treści zawierających przemoc i okrucieństwo” oraz „towarów niezgodnych z prawem i objętych regulacjami” są szerokie i obejmują między innymi materiały klasy 1B zgodnie z definicją określoną w ramach australijskiej ustawy OSA.

- c. „**Materiały klasy 1C**”, czyli wszelkie materiały klasy 1, które opisują lub przedstawiają konkretne praktyki fetyszystyczne lub fantazje, a niebędące materiałem klasy 1A.

Standardy społeczności Roblox dotyczące „nękania i dyskryminacji”, „treści romantycznych i seksualnych”, „treści zawierających przemoc i okrucieństwo”, „towarów niezgodnych z prawem i objętych regulacjami” oraz „samobójstw, samookaleczeń i szkodliwych zachowań” są szerokie i obejmują materiały klasy 1C zgodnie z definicją zawartą w ramach australijskiej ustawy OSA.

- d. „**Materiał klasy 2A**”, czyli materiał klasy 2, który przedstawia rzeczywistą (a nie symulowaną) aktywność seksualną między dorosłymi osobami wyrażającymi na to zgodę.

Standardy społeczności Roblox dotyczące „treści romantycznych i seksualnych” są szerokie i obejmują materiały klasy 2A zgodnie z definicją zawartą w ramach australijskiej ustawy OSA.

- e. „**Materiał klasy 2B**” oznacza materiał klasy 2 przedstawiający obrazy o charakterze seksualnym o dużej sile oddziaływania (w tym nagość o dużej sile oddziaływania).

Standardy społeczności Roblox dotyczące „treści romantycznych i seksualnych” są szerokie i obejmują materiały klasy 2B zgodnie z definicją zawartą w ramach australijskiej ustawy OSA.

2. Zgodnie z australijską ustawą OSA jesteśmy zobowiązani do uwzględnienia określonych postanowień w naszych warunkach korzystania z usługi. Postanowienia te zawarte są w Warunkach platformy Roblox (które obejmują Standardy społeczności).
3. Standardy społeczności zabraniają pewnych typów treści, w tym materiałów klasy 1A, klasy 1B, klasy 1C, klasy 2A, klasy 2B oraz jakiegokolwiek udostępniania materiałów za pośrednictwem usługi w ramach niechcianego udostępniania intymnych obrazów, uwodzenia dzieci lub wymuszania seksualnego w ramach Usług. W przypadku użytkowników w Australii oznacza to, że muszą oni zapewnić, aby usługi nie były wykorzystywane przez nich samych ani przez inne osoby korzystające z ich konta do:
1. pozyskiwania, uzyskiwania dostępu, dystrybucji lub przechowywania materiałów klasy 1A, klasy 1B, klasy 1C, klasy 2A lub klasy 2B; lub
 2. udostępniania materiałów za pośrednictwem usługi w ramach niechcianego udostępniania intymnych obrazów, uwodzenia dzieci lub wymuszania seksualnego.
4. Zgodnie z punktem 2(c) Warunków użytkownika użytkownik ponosi odpowiedzialność za wszelkie działania podejmowane na swoim koncie i w ramach usług przy użyciu swoich danych logowania. W przypadku użytkowników w Australii oznacza to, że muszą oni zapewnić, aby każda osoba korzystająca z usług za pomocą ich konta przestrzegała Warunków platformy Roblox.

5. Niniejszy załącznik F w żaden sposób nie ogranicza innych zobowiązań użytkownika wynikających z Warunków platformy Roblox.

▼ Załącznik OSA

Podsumowanie niniejszego załącznika OSA dla młodszych użytkowników: Roblox podejmuje szereg działań, aby zapewnić Ci bezpieczeństwo i chronić Cię przed treściami, które są szkodliwe i niezgodne z prawem. Korzystamy z technologii i pomocy moderatorów, aby sprawdzać, czy treści na platformie Roblox nie łamią [naszych zasad](#). Podejmujemy dodatkowe działania, aby usuwać szkodliwe treści i chronić przed nimi Użytkowników. Sprawdzamy na przykład, czy obrazy przesyłane w ramach projektów są stosowne. Jeśli niepokoi Cię coś, co widzisz na platformie Roblox i uważasz, że łamie to nasze [zasady](#), możesz [to zgłosić](#), a jeśli potrzebujesz pomocy, porozmawiaj z osobą dorosłą, która może Cię wesprzeć. W [punkcie 1](#) tego załącznika opisano, jak Roblox chroni wszystkich użytkowników przed treściami niezgodnymi z prawem. W [punkcie 2](#) tego załącznika opisano, jak Roblox chroni użytkowników, w tym tych, którzy nie ukończyli jeszcze 18 roku życia, przed treściami szkodliwymi dla dzieci.

Powyższy akapit nie stanowi części Warunków platformy Roblox. Ma on pomóc naszym młodszym Użytkownikom w zrozumieniu tego Załącznika i jest udostępniany wyłącznie w tym celu.

Zobowiązania Roblox wynikające z brytyjskiej ustawy o bezpieczeństwie w sieci

Celem Roblox jest stworzenie bezpiecznego i przyjaznego środowiska online dla naszych użytkowników.

- Roblox ma określone obowiązki w ramach OSA, aby chronić użytkowników z Wielkiej Brytanii przed niektórymi rodzajami nielegalnych treści, które OSA określa jako „priorytetowe nielegalne treści”, a Roblox musi wyjaśnić użytkownikom, w jaki sposób to robimy. Obejmuje to treści związane z terroryzmem oraz seksualnym wykorzystywaniem i niegodziwym traktowaniem dzieci (CSEA), a także inne rodzaje nielegalnych treści. Możesz kliknąć [tutaj](#), aby dowiedzieć się więcej na temat środków, które podjęliśmy, aby chronić Użytkowników przed tego typu treściami, lub przewinąć w dół.
- Platforma Roblox jest również zobowiązana przepisami OSA do ochrony Użytkowników, którzy nie ukończyli 18 lat, przed określonymi rodzajami szkodliwych treści, które OSA określa jako „treści o najwyższym priorytecie”, „treści o znaczeniu priorytetowym” oraz „treści bez oznaczenia priorytetu”. Platforma Roblox jest również zobowiązana do

wyjaśnienia Użytkownikom, w jaki sposób to robi. Obejmuje to treści związane z samobójstwami i samookaleczaniem, treści związane z zaburzeniami odżywiania, treści pornograficzne, treści związane z niegodziwym traktowaniem i nienawiścią, a także inne rodzaje treści szkodliwych dla dzieci. Możesz kliknąć [tutaj](#), aby dowiedzieć się więcej na temat środków, które podjęliśmy, aby chronić Użytkowników przed tego typu treściami, lub przewinąć w dół.

- Platforma Roblox wdrożyła polityki i procedury, aby zapewnić odpowiednie rozpatrywanie i rozstrzyganie sporów wynikających z OSA. Możesz kliknąć [tutaj](#), aby dowiedzieć się więcej, lub przewinąć w dół.

1 ▼ Punkt 1. Treści niezgodne z prawem

Jak Roblox pomaga chronić użytkowników przed nielegalnymi treściami

Roblox wykorzystuje szereg środków i wiele zintegrowanych systemów, w tym moderację zautomatyzowaną i prowadzoną przez ludzi, aby chronić Użytkowników przed treściami niezgodnymi z prawem, w tym treściami niezgodnymi z prawem o znaczeniu priorytetowym.

Roblox ma wielowarstwowy system moderacji, którego celem jest ocena treści przesyłanych na platformę Roblox pod kątem potencjalnych naruszeń Standardów społeczności:

- W odniesieniu do wiadomości tekstowych używamy takich technik jak filtry tekstowe i listy słów kluczowych. W przypadku gdy Użytkownik próbuje wysłać wiadomość tekstową, która zostaje wykryta przez te systemy, tekst jest filtrowany, dzięki czemu inni Użytkownicy nie są narażeni na treści naruszające zasady.
- W przypadku zasobów wizualnych, w tym awatarów i akcesoriów do awatarów, wykorzystujemy technikę wykrywania, która polega na wykonywaniu zdjęć zasobów 3D z wielu różnych kątów i oznaczaniu potencjalnie szkodliwych przedmiotów do sprawdzenia.
- W przypadku czatu głosowego używamy automatycznego rozpoznawania mowy do transkrypcji głosu na tekst, a następnie używamy wewnętrznego modelu sztucznej inteligencji do klasyfikowania i wykrywania sformułowań naruszających zasady. Odbywa się to w czasie rzeczywistym, co pozwala nam podejmować działania, takie jak tymczasowe zawieszanie lub blokowanie Użytkowników naruszających nasze Standardy społeczności na czatach głosowych na platformie Roblox.

Standardy społeczności, w połączeniu z zachowaniem Użytkowników, są źródłem informacji dla różnorodnych algorytmów sztucznej inteligencji. Algorytmy te są wspierane przez zespół tysięcy moderatorów, którzy skupiają się na poprawie jakości i podejmowaniu najtrudniejszych decyzji. Zachęcamy również Użytkowników, aby [zgłaszać](#) wszelkie niepokojące działania bezpośrednio do platformy Roblox. Wykryte treści są sprawdzane, a w przypadku naruszeń działania podejmowane są niezwłocznie. Roblox może zawiesić lub trwale zablokować Użytkowników, którzy poważnie lub wielokrotnie naruszają Standardy społeczności.

Treści związane z terroryzmem oraz seksualnym wykorzystywaniem i niegodziwym traktowaniem dzieci (CSEA)

Standard społeczności platformy Roblox „Wykorzystywanie dzieci” („Standard społeczności CE”) ma szeroki zakres i obejmuje treści CSEA w rozumieniu OSA, a także inne rodzaje naruszeń.

Roblox korzysta z różnych filtrów tekstowych, moderacji głosowej, moderacji treści i innych zautomatyzowanych systemów w celu proaktywnego wykrywania treści i zachowań, które mogą naruszać Standard społeczności CE, w tym:

- wykorzystuje zautomatyzowane środki opracowane specjalnie w celu filtrowania treści CSEA;
- dokonuje oceny opublikowanych i zaktualizowanych Projektów za pomocą zestawu narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, mających na celu wykrywanie nieodpowiedniego języka, potencjalnych obejść naszych systemów bezpieczeństwa oraz treści naruszających zasady;
- sprawdza treści, w tym również obrazy, przed ich przesłaniem;
- korzysta z algorytmów skanujących, które sprawdzają i monitorują komunikację, aby proaktywnie blokować niewłaściwe zachowania i chronić przed nimi Użytkowników.

Ponadto obrazy i filmy są oceniane przy użyciu PhotoDNA oraz interfejsu API bezpieczeństwa treści Google pod kątem seksualnego wykorzystywania i niegodziwego traktowania dzieci. Treści, które zostaną oznaczone przez te systemy, są wysyłane do przeszkolonych pracowników w celu weryfikacji. Jeśli zostanie potwierdzone, że są to treści CSEA, po sprawdzeniu są one zgłaszane do [National Center for Missing and Exploited Children](#).

Te zautomatyzowane środki zostały opracowane po to, aby zminimalizować czas, przez

jaki treści CSEA są obecne na Platformie. W przypadku wykrycia przez platformę Roblox za pomocą zautomatyzowanych środków treści naruszających Standard społeczności CE lub powzięcia informacji o takich treściach za pośrednictwem otrzymanych [zgłoszeń](#) platforma Roblox niezwłocznie je usuwa.

Roblox może zawiesić lub trwale zablokować Użytkowników, którzy poważnie lub wielokrotnie naruszają Standard społeczności CE.

Treści dotyczące terroryzmu

Standard społeczności Robloxa „Terroryzm i ekstremizm oparty na przemocy” („Standard społeczności TVE”) ma szeroki zakres i obejmuje treści związane z terroryzmem w rozumieniu OSA, a także inne rodzaje naruszeń.

Roblox korzysta z różnych filtrów tekstowych, moderacji głosowej, moderacji treści i innych zautomatyzowanych systemów w celu proaktywnego wykrywania treści i zachowań, które mogą naruszać Standard społeczności TVE, w tym:

- wykorzystuje zautomatyzowane środki opracowane specjalnie w celu filtrowania treści gloryfikujących organizacje terrorystyczne i masową przemoc oraz z nimi powiązanych;
- dokonuje oceny opublikowanych i zaktualizowanych projektów za pomocą zestawu narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, mających na celu wykrywanie nieodpowiedniego języka, potencjalnych obejść naszych systemów bezpieczeństwa oraz treści naruszających zasady;
- sprawdza treści, w tym również obrazy, przed ich przestaniem;
- korzysta z algorytmów skanujących, które sprawdzają i monitorują komunikację, aby proaktywnie blokować niewłaściwe zachowania i chronić przed nimi Użytkowników.

Te zautomatyzowane środki zostały opracowane po to, aby zminimalizować czas, przez jaki Treści związane z terroryzmem są obecne na Platformie. W przypadku wykrycia przez platformę Roblox treści naruszających Standard społeczności TVE lub powzięcia informacji o takich treściach za pośrednictwem otrzymanych [zgłoszeń](#) platforma Roblox niezwłocznie je usuwa.

Roblox może zawiesić lub trwale zablokować Użytkowników, którzy poważnie lub wielokrotnie naruszają Standard społeczności TVE.

Inne priorytetowe nielegalne treści

Inne rodzaje treści niezgodnych z prawem o priorytetowym znaczeniu w rozumieniu OSA są w dużej mierze objęte naszymi [Standardami społeczności](#). Oprócz naszych Standardów społeczności, nasze [Standardy reklamowe](#) zabraniają promowania lub oferowania na sprzedaż broni, narkotyków i innych towarów lub usług, w przypadku gdy takie komunikaty mogłyby stanowić treści niezgodne z prawem o priorytetowym znaczeniu.

Roblox korzysta z różnych filtrów tekstowych, moderacji głosowej, moderacji treści i innych zautomatyzowanych systemów w celu proaktywnego wykrywania treści i zachowań, które mogą naruszać Standardy społeczności, w tym:

- wykorzystuje zautomatyzowane środki opracowane specjalnie w celu filtrowania treści;
- dokonuje oceny opublikowanych i zaktualizowanych projektów za pomocą zestawu narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, mających na celu wykrywanie nieodpowiedniego języka, potencjalnych obejść naszych systemów bezpieczeństwa oraz treści naruszających zasady;
- sprawdza treści, w tym również obrazy, przed ich przesłaniem;
- korzysta z algorytmów skanujących, które sprawdzają i monitorują komunikację, aby proaktywnie blokować niewłaściwe zachowania i chronić przed nimi Użytkowników.

Te zautomatyzowane środki zostały opracowane po to, aby zminimalizować czas, przez jaki treści niezgodne z prawem o priorytetowym znaczeniu są obecne na Platformie. W przypadku wykrycia przez platformę Roblox treści naruszających [Standardy społeczności](#) lub powzięcia informacji o takich treściach za pośrednictwem otrzymanych [zgłoszeń](#) platforma Roblox niezwłocznie je usuwa.

Roblox może zawiesić lub trwale zablokować Użytkowników, którzy poważnie lub wielokrotnie naruszają Standardy społeczności.

2 ▼ Punkt 2. Treści szkodliwe dla dzieci

Jak Roblox pomaga chronić użytkowników przed treściami szkodliwymi dla dzieci

Roblox wykorzystuje szereg środków i wiele zintegrowanych systemów, w tym moderację zautomatyzowaną i prowadzoną przez ludzi, aby chronić Użytkowników przed treściami szkodliwymi dla dzieci o najwyższym priorytecie, o znaczeniu priorytetowym oraz bez oznaczenia priorytetu. Nasze Standardy społeczności zabraniają publikowania wszelkich

tego typu treści szkodliwych dla dzieci, a także innych rodzajów treści, które mogą być szkodliwe dla dzieci i Użytkowników w bardziej ogólnym ujęciu.

Roblox ma wielowarstwowy system moderacji, którego celem jest ocena treści przesyłanych na Platformę pod kątem potencjalnych naruszeń [Standardów społeczności](#):

- W odniesieniu do wiadomości tekstowych używamy takich technik jak filtry tekstowe i listy słów kluczowych. W przypadku gdy Użytkownicy próbują wysłać wiadomości tekstowe, które zostają wykryte przez te systemy, tekst jest filtrowany, dzięki czemu nie dociera on do innych Użytkowników.
- W przypadku zasobów wizualnych, w tym awatarów i akcesoriów do awatarów, wykorzystujemy technikę wykrywania, która polega na wykonywaniu zdjęć zasobów 3D z wielu różnych kątów i oznaczaniu potencjalnie szkodliwych przedmiotów do sprawdzenia.
- W przypadku czatu głosowego używamy automatycznego rozpoznawania mowy do transkrypcji głosu na tekst, a następnie używamy wewnętrznego modelu sztucznej inteligencji do klasyfikowania i wykrywania sformułowań naruszających zasady. Odbywa się to w czasie rzeczywistym, co pozwala nam podejmować dalsze działania, takie jak tymczasowe zawieszanie lub blokowanie Użytkowników naruszających nasze Standardy społeczności.

Standardy społeczności, w połączeniu z zachowaniem Użytkowników, są źródłem informacji dla różnorodnych algorytmów sztucznej inteligencji. Algorytmy te są wspierane przez zespół tysięcy moderatorów, którzy skupiają się na poprawie jakości i podejmowaniu najtrudniejszych decyzji.

Użytkownicy mogą również [zgłaszać](#) wszelkie niepokojące działania bezpośrednio do platformy Roblox. Zgłoszone treści są sprawdzane, a w przypadku naruszeń działania podejmowane są niezwłocznie.

Niezależnie od wymogów określonych w OSA Roblox podejmuje również dodatkowe środki, aby chronić Użytkowników, w tym Użytkowników poniżej 18 roku życia, w bardziej ogólnym ujęciu przed treściami, które Roblox uznaje za niewłaściwe dla nich lub za takie, których Użytkownicy nie chcieliby widzieć, na przykład:

- Roblox stosuje [Oceny poziomu treści dla dorosłych](#), aby pomóc użytkownikom w podejmowaniu świadomych decyzji dotyczących światów, z którymi wchodzi w interakcję, oraz aby zmniejszyć ryzyko natrafienia na treści, których nie chcą oglądać. Nasze oceny poziomu treści dla dorosłych (Minimalny, Łagodny, Umiarkowany, Z

ograniczeniami) oraz deskryptory treści (na przykład wulgarne słownictwo, przemoc, krew) pojawiają się na stronach projektów i służą do rekomendowania projektów użytkownikom na [Stronie głównej](#) i stronie [Hity](#) w oparciu o grupę wiekową oraz regionalne zasady dotyczące treści. Zasady językowe firmy Roblox mają zastosowanie zarówno do treści w ramach Projektu, jak i do sposobu, w jaki Użytkownicy komunikują się na czacie tekstowym i głosowym.

- Roblox wdraża systemy wykrywania, które pomagają identyfikować rozmowy próbujące skierować Użytkowników na inne platformy poza Robloxa.
- Roblox dostosowuje doświadczenia Użytkowników w zależności od ich wieku (poniżej 9. roku życia, 9–13 lat, 13–17 lat, 17 lat oraz 18+). Na przykład Użytkownicy poniżej 13. roku życia potrzebują zgody rodziców, aby uzyskać dostęp do niektórych funkcji czatu, a Projekty bez oznaczonego poziomu treści dla dorosłych nie są dla nich widoczne w wyszukiwarce ani dostępne do uruchomienia. Więcej informacji można znaleźć [tutaj](#).
- Roblox wymaga od Użytkowników [weryfikacji wieku](#), aby uzyskać dostęp do określonych funkcji platformy, takich jak Projekty oznaczone jako 17+.
- Roblox oferuje rozbudowany zestaw narzędzi kontroli rodzicielskiej, które pomagają rodzinom zapewnić dzieciom bezpieczne i odpowiednie do wieku korzystanie z platformy. Te [narzędzia](#) zostały zaprojektowane z myślą o umożliwieniu rodzicom monitorowania i kontrolowania sposobu, w jaki ich dziecko korzysta z Robloxa. Aby włączyć kontrolę rodzicielską, rodzice mogą założyć własne konto Roblox (na swoim urządzeniu) i połączyć je z kontem dziecka za pomocą funkcji [łączenia kont](#). Po połączeniu rodzice mogą monitorować aktywność, ustalać ograniczenia, zarządzać poziomami treści dla dorosłych w Projektach, do których dziecko ma dostęp, oraz aktualizować ustawienia w czasie rzeczywistym. Więcej informacji można znaleźć [tutaj](#) oraz [tutaj](#).

Treści priorytetowe (samobójstwo, samookaleczenia, zaburzenia odżywiania i pornografia)

[Standardy społeczności](#) Robloxa zabraniają treści uznanych za priorytetowe zgodnie z definicją OSA:

- Standardy społeczności dotyczące samobójstw, samookaleczeń i szkodliwych zachowań są szerokie i obejmują treści związane z samobójstwem, samookaleczeniami i zaburzeniami odżywiania, zgodnie z definicją OSA, a także inne przypadki naruszeń.
- Standardy społeczności dotyczące treści romantycznych i seksualnych mają szeroki zakres i obejmują treści pornograficzne, zgodnie z definicją OSA, a także inne przypadki naruszeń.

Roblox wykorzystuje różne systemy filtrowania tekstu, moderacji głosu, moderacji treści oraz inne zautomatyzowane systemy zaprojektowane do proaktywnego wykrywania treści i zachowań, które mogą naruszać standardy społeczności dotyczące samobójstw, samookaleczeń i szkodliwych zachowań i/lub standardy dotyczące treści romantycznych i seksualnych, w tym:

- połączenie kontroli dokonywanej przez człowieka i narzędzi AI w celu monitorowania i moderowania treści w Usługach (w tym tekstów, obrazów, dźwięków i wideo), aby pomóc ustalić, czy zawierają one treści naruszające prawa. Narzędzia AI analizują i blokują zidentyfikowane treści naruszające zasady zawarte w komunikacji tekstowej, zanim zostaną one udostępnione innym Użytkownikom. Dodatkowo oznaczają rozmowy z podejrzaną treścią, przekazując je do dalszej analizy moderatorom.
- stosując techniki wykrywania w celu identyfikacji i zapobiegania przesyłaniu zasobów podobnych lub identycznych (w zależności od zasobu) do tych, które wcześniej zostały uznane za naruszające zasady.
- korzystając z narzędzi do automatycznego rozpoznawania mowy w celu transkrypcji czatu głosowego na tekst oraz używając wewnętrznego modelu sztucznej inteligencji w zakresie klasyfikowania i wykrywania treści naruszających zasady. Proces ten odbywa się w czasie rzeczywistym, co umożliwia firmie Roblox podjęcie dalszych działań, takich jak wysyłanie Użytkownikowi przypomnień lub tymczasowe zawieszanie lub blokowanie Użytkownika.

Środki te zostały zaprojektowane w celu uniemożliwienia Użytkownikom kontaktu z treściami priorytetowymi. Gdy Roblox wykryje treści naruszające nasze Standardy społeczności lub zostanie o nich poinformowany za pośrednictwem [zgłoszeń](#), Roblox niezwłocznie je usuwa.

Użytkownicy, którzy naruszają nasze Standardy społeczności, mogą otrzymywać ostrzeżenia, a ich treści mogą być usuwane. W przypadku takich Użytkowników mogą też zostać zastosowane ograniczenia na poziomie konta. W stosownych przypadkach takim Użytkownikom mogą również zostać wysłane pomocne materiały informacyjne.

Jeśli Roblox uzyska informacje o potencjalnych treściach priorytetowych, może również przeprowadzić wewnętrzne dochodzenie i podjąć odpowiednie działania. Może to obejmować zgłoszenie sprawy odpowiednim organom ścigania, jeśli Roblox uzna, że istnieje wiarygodne zagrożenie samookaleczeniem.

Treści priorytetowe (nadużycia i nienawiść, zastraszanie, przemoc, szkodliwe substancje, niebezpieczne wyzwania i

popisy)

[Standardy społeczności](#) Robloxa obejmują treści priorytetowe zgodnie z definicją OSA:

- Standardy społeczności dotyczące dyskryminacji, obelg i mowy nienawiści mają szeroki zakres i obejmują treści zawierające nadużycia i nienawiść zgodnie z definicją OSA, a także inne przypadki naruszeń.
- Standardy społeczności dotyczące gróźb, zastraszania i nękania oraz treści brutalnych i drastycznych mają szeroki zakres i obejmują treści związane z zastraszaniem i przemocą zgodnie z definicją OSA, a także inne przypadki naruszeń. Jedną z kluczowych zasad naszych Standardów społeczności jest ochrona dzieci oraz zapobieganie zagrożeniom i nękanii: niedozwolone są wszelkie formy gnębienia, prześladowania, zastraszania lub grożenia krzywdą.
- Standardy społeczności dotyczące samobójstw, samookaleczeń i szkodliwych zachowań oraz towarów i działań nielegalnych i regulowanych mają szeroki zakres i obejmują treści związane ze szkodliwymi substancjami oraz niebezpiecznymi wyzwaniem i popisami zgodnie z definicją OSA, a także inne przypadki naruszeń.

Roblox korzysta z różnych filtrów tekstowych, moderacji głosowej, moderacji treści i innych zautomatyzowanych systemów w celu proaktywnego wykrywania treści i zachowań mogących naruszać Standardy społeczności, które dotyczą dyskryminacji, obelg, mowy nienawiści, gróźb, prześladowania i nękania, treści brutalnych i rozlewu krwi, samobójstw, samookaleczeń i szkodliwych zachowań oraz nielegalnych i podlegających regulacjom towarów, a także działań, w tym:

- połączenie kontroli dokonywanej przez człowieka i narzędzi AI w celu monitorowania i moderowania treści w Usługach (w tym tekstów, obrazów, dźwięków i wideo), aby pomóc ustalić, czy zawierają one treści naruszające prawa. Narzędzia AI analizują i blokują treści naruszające zasady zawarte w komunikacji tekstowej, zanim zostaną one udostępnione innym użytkownikom. Dodatkowo oznaczają rozmowy z podejrzaną treścią, przekazując je moderatorom do dalszej analizy.
- stosując techniki wykrywania w celu identyfikacji i zapobiegania przesyłaniu zasobów podobnych lub identycznych (w zależności od zasobu) do tych, które wcześniej zostały uznane za naruszające zasady.
- korzystając z narzędzi do automatycznego rozpoznawania mowy w celu transkrypcji czatu głosowego na tekst oraz używając wewnętrznego modelu sztucznej inteligencji do pomocy w zakresie klasyfikowania i wykrywania treści naruszających zasady. Proces ten odbywa się w czasie rzeczywistym, co umożliwia firmie Roblox podjęcie dalszych działań, takich jak wysyłanie Użytkownikowi przypomnień lub tymczasowe

zawieszanie lub blokowanie Użytkownika.

Te zautomatyzowane środki zostały opracowane po to, by chronić Użytkowników przed napotykaniami treści priorytetowych. W przypadku wykrycia przez platformę Roblox treści naruszających Standardy społeczności lub uzyskania informacji o takich treściach za pośrednictwem [zgłoszeń](#) platforma Roblox niezwłocznie je usuwa.

Użytkownicy, którzy naruszają nasze Standardy społeczności, mogą otrzymywać ostrzeżenia, a ich treści mogą być usuwane. W przypadku takich Użytkowników mogą też zostać zastosowane ograniczenia na poziomie konta.

Jeśli platforma Roblox zostanie poinformowana o potencjalnych treściach priorytetowych, może również przeprowadzić wewnętrzne dochodzenie i podjąć odpowiednie działania. Może to obejmować zgłoszenie sprawy odpowiednim organom ścigania, jeśli Roblox uzna, że istnieje wiarygodne zagrożenie bezpośrednim niebezpieczeństwem.

Nieoznaczone treści (depresja, stygmatyzacja ciała)

[Standardy społeczności](#) platformy Roblox obejmują nieoznaczone treści zgodnie z definicją Ofcom:

- Standardy społeczności dotyczące samobójstw, samookaleczeń i szkodliwych zachowań mają szeroki zakres i obejmują treści związane z depresją, zgodnie z definicją Ofcom, a także inne przypadki naruszeń.
- Standardy społeczności dotyczące gróźb, prześladowania i nękania mają szeroki zakres i obejmują treści związane ze stygmatyzacją ciała, zgodnie z definicją Ofcom, a także inne przypadki naruszeń.

Roblox wykorzystuje różne systemy filtrowania tekstu, moderacji głosu, moderacji treści oraz inne zautomatyzowane systemy w celu proaktywnego wykrywania treści i zachowań, które mogą naruszać Standardy społeczności dotyczące gróźb, prześladowania oraz nękania i/lub samobójstw, samookaleczeń i szkodliwych zachowań, w tym:

- połączenie kontroli dokonywanej przez człowieka i narzędzi AI w celu monitorowania i moderowania treści w Usługach (w tym tekstów, obrazów, dźwięków i wideo), aby pomóc ustalić, czy zawierają one treści naruszające prawa. Narzędzia AI analizują i blokują treści naruszające zasady, które zostały zawarte w komunikacji tekstowej, zanim zostaną one udostępnione innym Użytkownikom. Dodatkowo oznaczają

rozmowy z podejrzaną treścią, przekazując je moderatorom do dalszej analizy.

- stosując techniki wykrywania w celu identyfikacji i zapobiegania przesyłaniu zasobów podobnych lub identycznych (w zależności od zasobu) do tych, które wcześniej zostały uznane za naruszające zasady.
- korzystając z narzędzi do automatycznego rozpoznawania mowy w celu transkrypcji czatu głosowego na tekst oraz używając wewnętrznego modelu sztucznej inteligencji w zakresie klasyfikowania i wykrywania treści naruszających zasady. Proces ten odbywa się w czasie rzeczywistym, co umożliwia firmie Roblox podjęcie dalszych działań, takich jak wysyłanie Użytkownikowi przypomnień lub tymczasowe zawieszanie lub blokowanie Użytkownika.

Te zautomatyzowane środki zostały opracowane po to, by chronić Użytkowników przed napotykaniami nieoznaczonych treści. Gdy Roblox wykryje treści naruszające nasze Standardy społeczności lub zostanie o nich poinformowany za pośrednictwem [zgłoszeń](#), Roblox niezwłocznie je usuwa.

Użytkownicy, którzy naruszają nasze Standardy społeczności, mogą otrzymywać ostrzeżenia, a ich treści mogą być usuwane. W przypadku takich Użytkowników mogą też zostać zastosowane ograniczenia na poziomie konta. W stosownych przypadkach takim Użytkownikom mogą również zostać wysłane pomocne materiały informacyjne.

Jeśli Roblox uzyska informacje o potencjalnych nieoznaczonych treściach, może również przeprowadzić wewnętrzne dochodzenie i podjąć odpowiednie działania. Może to obejmować zgłoszenie sprawy odpowiednim organom ścigania, jeśli Roblox uzna, że istnieje wiarygodne zagrożenie samookaleczeniem.

Jak złożyć odpowiednią skargę

Roblox posiada zasady i procesy zapewniające właściwe rozpatrywanie i rozstrzygnięcie odpowiednich skarg w ramach OSA.

Użytkownicy z Wielkiej Brytanii mogą zgłaszać treści, które ich zdaniem są niezgodne z prawem brytyjskim, korzystając z naszej funkcji zgłaszania dostępnej [tutaj](#), a także składać inne skargi dotyczące OSA, korzystając z udostępnionego przez nas procesu. Użytkownicy z Wielkiej Brytanii będą mogli również zgłaszać treści, które ich zdaniem są szkodliwe dla dzieci, korzystając z udostępnionej przez nas funkcji zgłaszania. Więcej szczegółów będzie można znaleźć [tutaj](#). Szczegółowe informacje dotyczące sposobu odwoływania się od decyzji zostaną udostępnione [tutaj](#).

▼ Podsumowanie ostatnich zmian

Warunki korzystania z usługi

- Upraszczamy nasze Warunki korzystania z usługi, wprowadzając między innymi wyjaśnienia dotyczące korzystania z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji oraz wykorzystania danych przez te narzędzia.
 - Przenieśliśmy warunki dotyczące funkcji sztucznej inteligencji, które wcześniej były skierowane do twórców i znajdowały się w sekcji „Warunki dodatkowe i oświadczenie dotyczące narzędzi opartych na AI”, do sekcji „Warunki korzystania dla użytkowników i twórców”.
 - Wprowadziliśmy dodatkowe wyjaśnienia w sekcjach dotyczących Statystyk dla twórców, Forum deweloperów i Centrum talentów
 - W sekcji „Bezpieczeństwo w sieci” dodaliśmy wyjaśnienia dotyczące naszych praktyk moderacyjnych.
 - Dodaliśmy wyjaśnienia dotyczące roli właścicieli grup i społeczności oraz wprowadziliśmy odpowiednie zmiany w naszych Warunkach korzystania z usługi dla twórców i użytkowników.
- Aktualizujemy nasze zasady, aby zwiększyć przejrzystość w zakresie reklam wyświetlanych na platformie, doprecyzować kryteria kwalifikacyjne dotyczące reklam oraz zapewnić więcej informacji na temat tego, w jaki sposób Roblox wykorzystuje treści do celów reklamy marki.
 - Wprowadzamy zmiany w naszych Warunkach korzystania z usługi i Zasadach ochrony prywatności, aby skuteczniej moderować treści komercyjne w ramach oferowanych usług oraz udostępniać reklamy wszystkim użytkownikom platformy.
 - Dodaliśmy sformułowania wyjaśniające, kto może widzieć reklamy spersonalizowane i reklamy niespersonalizowane na platformie Roblox.
 - Uprościliśmy i doprecyzowaliśmy zasady dotyczące wykorzystania przez Roblox treści tworzonych przez użytkowników (TGU) w działaniach marketingowych i reklamowych.
 - Wyjaśniliśmy kwestie związane z korzystaniem z naszych narzędzi ochrony własności intelektualnej i dzieł pochodnych.
- Wyjaśniamy kwestie cenowe dotyczące subskrypcji Premium oraz twórców korzystających z usług rozszerzonych.
 - Zaktualizowaliśmy odniesienia do subskrypcji Premium, aby objąć nimi wszystkie rodzaje subskrypcji, oraz dodaliśmy linki do nowo utworzonych, odrębnych Warunków subskrypcji.
 - Dodaliśmy warunki dotyczące rozszerzonych usług Roblox, opisujące opłaty za przekroczenie limitu

- Zaktualizowaliśmy treść opisującą wymagania dotyczące korzystania z naszych interfejsów API oraz wniosków składanych przez organy rządowe i organy ścigania.
 - Dodaliśmy sformułowania opisujące nasze praktyki dotyczące udostępniania informacji władzom.
 - Dodaliśmy sformułowanie wyjaśniające warunki mające zastosowanie do interfejsów API serwisu Roblox.

Wprowadziliśmy również zmiany w innych częściach Warunków platformy Roblox w celu uwzględnienia wymienionych zmian. Prosimy o poświęcenie czasu na zapoznanie się z nimi.